3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.62

特稿

后触摸世纪

攻略透解

机动战士高达SEED PSP
联合对扎夫特 携带版

波斯王子 PSP
宿敌之剑

真·三国无双DS NDS
斗士之战

前线任务 NDS
1st

研究中心

游戏王对战怪兽
NDS 全残局解谜

《MHP2》极限恶搞影像

米饼爆笑狩猎生活

口袋光环收录

卷首特报

最终幻想 战略版A2

NDS

详情公开+制作人访谈

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖



NDSL主机 1名



PSP主机 1名

一等奖



MD Max掌机 3名



OS掌机 3名

二等奖



M3DSS烧录卡 4名



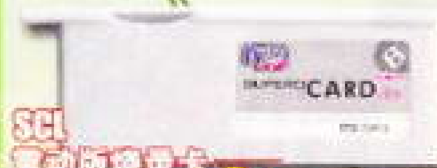
EZ5烧录卡 4名



SC-SD震动版烧录卡 2名



SCDSO烧录卡 1名



SCL震动版烧录卡 2名

三等奖



北通PSP锂电池 BTP-6260 3名

北通PSP保护盒 BTP-228 1名



北通PSP保护胶套 BTP-228 1名



北通PSP保护贴膜 BTP-5219 1名



黑角PSP水晶幽浮套装 BH-PSP07737 2名

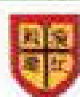


黑角NDSL晶彩保护壳 BH-DSL00817 2名

黑角PSP五星幽浮套装 BH-PSP07301 2名

参与方式： 只要在2007年5月10日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中151页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第64辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

Sponsor logo	Company	Logo	Group or site
	广州市京仕敦电子科技有限公司		龙漫电玩
	EZflash小组		黑角电子有限公司
	Ewin flash小组		GBalpha（中国）有限公司
	DS Fire Link小组		广州市北通电子有限公司
	Levelup网站		

本辑特别关注

机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版

PSP

完全攻略

基本系统介绍
任务模式全机体进化一览
高级技巧介绍
主力机体使用指南

P64

波斯王子 宿敌之剑

剧情流程攻略

PSP

正邪交织纠缠
演绎盖世绝技
方显王者风范
波斯王子的第三次复仇之战

P82

掌机王SP 目录



美术总监：吴松

本辑赠品



《高达SEED》主题便签簿



口袋光环Vol.62

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在权应期内（以书信方式投稿的，权应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，权应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pakinga@263.net。

CONTENTS

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

游戏索引

NDS

PSP

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

"伊瓦利斯同盟"最新作品正式公布!

文 雷伊
美编 澄香

ファイナルファンタジー タクティクス

FINAL FANTASY TACTICS A2

封穴(ふうけつ)のグリモア

NDS 最终幻想战略版 A2 封穴的魔导书
ファイナルファンタジータクティクス A2 封穴のグリモア
◆Square Enix◆S・RPG◆预定2007年◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

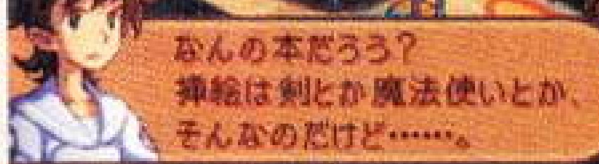
《最终幻想战略版Advance》(以下简称《FFTA》)曾经是Square Enix和任天堂重修于好后，Square在当时的任氏平台上推出的第一款真正意义上的大作。如今，剑走偏锋的任天堂在业界的形势可谓如日中天，而SE也"不弃前嫌"地成为了时下任天堂最有力的第三方之一。这款《最终幻想战略版 A2 封穴的魔导书》(以下简称《FFTA2》)是《FFTA》的正统续作，也是去年年底公布的"伊瓦利斯同盟"系列作品中最神秘的一作。现在，厂商终于首次正式解禁了她的情报，下面就请大家跟随我们一起，去揭开这款在今年《FF》20周年纪念相关作品群中占据着重要位置的神秘作品的面纱吧!

一切，都源自那本神秘的魔导书……

和GBA版的前作一样，本作的主人公卢梭也是通过某起事件而被偶然传送到异世界伊瓦利斯的。在暑假前夕，调皮的主人公由于恶作剧而遭到了老师的惩罚，被罚前往图书馆整理图书。图书馆中散落着各种书籍，在收拾的过程中，卢梭对其中的一本古书产生了浓厚兴趣。当他准备把自己的名字写到书上去时，奇妙的事情发生了。古书发出了耀眼的光芒，卢梭被传送到了一个神奇的异世界，在那里，他将与新结识的同伴们展开一场壮大的幻想冒险。



▲淘气的卢梭不仅喜欢恶作剧，而且还老是迟到，经常被老师训。





▶▲卢梭对在整理图书时发现的古书产生了浓厚的兴趣，当他把自己的名字写上去时，古书发出了耀眼的光芒。

现实世界的主人公与异世界的女主人公，故事正是由他们的邂逅交织而成

卢梭所前往的伊瓦利斯，是一个居住着各个种族的异世界。在那里，有着在现实世界看不到的奇异生物和神秘魔法。在那里，卢梭遇见了本作的女主人公阿黛尔。阿黛尔对伊瓦利斯非常了解，将对卢梭的冒险过程提供不少帮助。两人的相遇将交织出一出前所未有的幻想物语。

主人公 卢梭

通过神秘的古书而来到异世界伊瓦利斯的少年。独自一人来到陌生的神秘世界并没有令这位少年感到沮丧，反而满足了他的冒险欲望。由于对这个世界充满了期待，好奇心旺盛的他在危机感方面比较薄弱，因此常常会不明不白地被置身于危机之中。

◀在回到现实世界之前，卢梭想将伊瓦利斯走个遍。

▶好奇心旺盛的卢梭也并不是天不怕地不怕，阿黛尔一提起幽灵，他就开始浑身发冷了。

CHECK POINT ▷ 种族

伊瓦利斯中存在着种类繁多的种族。在GBA版的《FFTA》中，不仅有着人类、还有长着兔子耳朵的维埃拉族、个子矮小的莫古利族、有着蜥蜴般外形的邦加族，以及厌恶争端的恩·莫族。众多的种族构成了伊瓦利斯的致密世界。本作中会不会加入全新的种族呢？值得期待。



▲有着兔子耳朵的维埃拉族已经在数款《FF》作品中出现过。



▲阿黛尔不仅是队伍中的气氛制造者，而且也是麻烦制造者。她和卢梭的相遇纯属偶然。

女主人公
阿黛尔



过着无拘无束的猎人生活的美少女，性格泼辣好胜，因此被同伴们称为"猫娘阿黛尔"。热情而且嗜钱如命的她，有时也会有冷冰冰的一面，总的来说是一个十分复杂让人难以捉摸的女孩子。



▶直爽的阿黛尔最受不了别人磨磨蹭蹭。

CHECK POINT

伊瓦利斯同盟

伊瓦利斯是由前SE制作人松野泰己所架构的世界。去年年底，SE公布了以该世界为舞台的数款新作，这些新作群被合称为"伊瓦利斯同盟"。由于松野泰己如今已经离开SE，"伊瓦利斯同盟"的相关作品将全部交由河津秋敏来监制。除了这款最新公布的《FFTA2》外，"伊瓦利斯同盟"的其他两款作品分别为将于4月26日发售的《FFXII 亡灵之翼》和将于5月10日发售的《FFT 狮子战争》。



▲《FFXII 亡灵之翼》即将于月底发售，人设和本作一样起用了伊藤龙马。



▲《FFT 狮子战争》中加入了不少新要素，《FFTA2》的主人公卢梭也将现身其中。

新要素追加，战斗更具策略性

在NDS上全新登场的本作，比起GBA版的前作来将会加入不少全新的要素，比如众多新职业和新怪物等等，这些要素的加入将会使本作的战斗变得更具策略性。此外，本作中还加入了区域地图等新系统，玩家的冒险过程将会变得更加丰富多彩。

区域地图加入，冒险更加深入

前作的世界由一张完整的大地图构成，不过在本作中，世界地图将会被细分为数个小型的区域地图。进入各个区域之后，玩家可以在镇上收集情报整理装备，一边接受任务一边在区域内的各个地方展开探索。在区域地图中不仅会发生战斗，还有机会结识新的同伴，并有丰富多彩的任务在等着玩家挑战。在这些小区域中展开深入冒险也不失为一种乐趣。



▶▼只要在世界地图上选择指定区域，就可以进入区域地图。地图上的问号图标，应该是还没有探索过的地方吧。



▼只要进入任务指定场所或者与进入有敌人的场所就会发生战斗。



◀在镇上可以购买道具和收集情报，整备完毕后就去接几个任务挑战吧！



巨大BOSS出现，激发你的挑战欲

一般的敌人在战斗中都只占据一个格子，不过本作中将会加入体型占据数个格子的巨型BOSS，他们的攻击力和HP都将比普通敌人高。对于这样的敌人，玩家一般可以采取围殴的办法将其击破，不过要是这样的BOSS有范围攻击手段，那么在它周围的我方同伴将会同时遭殃……



▲大型敌人挡在了玩家的必经之路上，不打败它就无法过关。

◀对于这样的大型敌人，用普通战法打起来可能会比较困难吧。

CHECK POINT ▶ 神兽

在《FFTA》中登场的神兽，是作为守卫异世界的水晶以及各个种族的守护神而存在的。在《FFⅫ》中，同名的神兽也曾作为召唤兽登场过。此外，在《FFT》中，也有部分召唤兽与《FFTA》的神兽和《FFⅫ》的召唤兽同名。

▶在前作《FFTA》中，只要与神兽相遇并取得胜利，就可以令它们加入。本作又是如何呢？



新职业追加，培养角色乐趣十足

根据种族的不同而具有各种不同“战斗技能”的个性职业是前作的一个特色。在本作中，职业的种类将比前作得到大幅度扩充。究竟具体会追加什么职业目前厂商还没有公布，我们在这里放出两种新职业的战斗画面，大家不妨来推测一下这两种新职业分别有什么特殊能力。





◀ 身穿和服的职业，初看上去有些类似于武士，不过据开发人员表示实则并非如此。在攻击指令中有“风神”（カマイタチ）这样的风系攻击手段，会是一个依赖于魔力的职业吗？

使用毒攻击削弱敌战斗力！

和风味十足的新职业





使用风之力撕裂敌人！

魔法剑士类新职业

◀ 将毒魔法附加于剑上，在给予敌人伤害的同时又可以使敌人中毒，看起来有些类似于魔法剑士。他们的专长是使用带有特殊效果的剑技吗？

制作人访谈

监制 河津秋敏

『伊瓦利斯同盟』的总监制，『《浪漫沙加》系列』的生父，对『《FF》系列』也有不小的影响。

导演 村泽裕一

GBA版《FFTA》的导演，在《FFXII》中负责菜单系统的设计。



前作中就想加入的要素将在《FFTA2》中实现

——本作开发的契机和原由是什么？

村泽： 想将前作中还残余的一些点子加入进去，这就是契机所在。在《FFTA》中，伊瓦利斯是个“空想世界”，我们曾经想把它作为现实世界来表达什么的。

——这样的话，本作的舞台将会是像《FFXII》那样的世界了吧？

村泽： 不，这毕竟是作为《FFTA》的续篇来制作的。《FF XII》的故事比较厚重，而

画面效果进化，战斗魄力大增

虽然乍一看本作的画面还是和GBA版的前作一样采用了普通的2D形式，但由于NDS机能比起GBA来有所提高，因此本作的画面将比前作更加细致，在一些魔法的刻画上也将更有魄力。



大范围的火焰爆破

▲以指定地点为中心，将周围的敌人全部卷入其中的大范围爆发魔法，看起来似乎威力不俗。





大量螺丝落下

▶▲大量的巨型螺丝从天而降，除了能够给予敌人以伤害外，还会具有什么特殊效果吗？



闪耀于夜空的明月

▲召唤出巨大的圆月照亮夜空，这个魔法的实际效果是什么呢？



用雷电击溃敌人

◀即使是大家已经非常熟悉的雷电魔法，也变得更有视觉效果。

《FFTA2》所描述的是个主题相对轻松的冒险故事。我们也想把“任务制”(注1)以多种形式表现出来，这些都是在前作中所没有实现的。

——轻松的冒险？具体而言呢？

村泽：一般在RPG等游戏中，主人公都有一个总体的目的，然后故事将会以此为中心而展开。在本作中，主人公卢梭被突然带到了伊瓦利斯世界，一般情况下都是想回到原来的世界吧，但卢梭却不同，他想趁这个难得的机会好好地在这个世界中展开一番冒险。我们也希望玩家们能和本作主人公一样，好好享受一下在这个世界中探索的感觉。

——故事是从St.伊瓦利斯(注2)开始的吗？

村泽：这还是等大家玩到以后再去切身体验吧。(笑)

——世界地图被分为了很多区域地图，好像变得非常开阔了呢。

村泽：我们将其做成了去慢慢开拓未知世界的那种感觉。并不表示全体地图，玩家无法得知这个世界到底有多大，我们想让他们时刻具有那种激动的探索之感，因此将地图分为了两大阶段。

——世界地图上，应该也会表示敌人的部落(注3)吧。

注1：任务制——玩家可以在情报屋等中接受仕事，以达成目的为目标。在《FFTA》中，除了本篇故事中的主线任务外，还有一些支线任务存在。

注2：St.伊瓦利斯——《FFTA》中的主人公马修在双亲离异后所迁居的乡下小镇。

注3：部落——游戏中组织的总称，加入以后才可以接受任务。

双画面神兽召唤，视觉效果大增

守护伊瓦利斯世界的神兽拥有着不同凡响的巨大威力。在本作中，召唤它们的演出效果将利用NDS的双屏来表示，使视觉效果得到大幅度提高。下面我们就为大家介绍本作中的神兽之一，它的攻击可以给地图上的全体敌人造成伤害。



◀▲召唤出巨大神兽后，画面会开始不停转动。头上的双角和巨大的威力不仅让人想起了《FF XII》中的召唤兽“巴修玛利姆”。

村泽：不错。这次不仅会表示敌部落，说不定还会加入其他的新要素。

——部落以外的东西……比如怪物什么的吗？

村泽：谁知道呢。（笑）

——像前作那样配置图标的系统应该不会有了吧？

村泽：嗯，这次主要是开拓各个区域。在一无所有的区域中，通过各种各样的行动，就会增加新的场所。

——这些新增加的场所中，应该也会有与主线无关的一些场所吧？

村泽：有的。为了让玩家能够深入玩到主线剧情以外的要素，任务的表现形式将会增加。此外，这次还特别在其他领域准备了特殊的任务，敬请期待。

裁判所具有的部落将是《FFTA2》的关键？

——裁判（注4）和法规（注5）这些前作中的系统，在本作中还将出现吧？

村泽：我认为这是《FFTA》的关键部分，以此为基础的系统在本作中不会改动。不过，这次的主体还是部落。本作中分为了“裁判所有”和“非裁判所有”两种部落。这次的裁判，并不能对对方的小组产生影响。如果在部落中配备裁判，那么即使有角色战斗不能了也不会



真的死去。不过相应的，玩家就不得不去遵守法规了，而遵守法规也是保住生命的代价。

——不会再被送去监狱（注6）了吧？

村泽：类似入狱的惩罚已经没有了。实际上本作中除了可以保命外还有其他好处，因此配备裁判的部落将具有深远意义，不过具体的还是等续报吧。（笑）

——说起来，战斗中应该会有针对自己和针对对手的法规存在吧？

村泽：对手部落的状态是看不到的，因此玩家无法判断对方是不是配备了裁判。毕竟是否配置了裁判对战斗来说是有很大区别的。

——战斗中的其他系统，还追加了什么新要素呢？

村泽：与其说新系统将成为本作的台柱，还不如说这些使战斗变得更加细节化了。发现条件，或者起动这些新要素时的感觉真的不错。这比较注重细节化，我们实现了在前作中所没有实现的东西。



《FFTA2》的舞台从时间来看与《FFXII》相近

——我想问一下副标题的含义。

村泽： 你是指魔导书(注7)代表什么含义吧？

——魔导书我了解，用其封住穴孔，就是本作的故事吧？

村泽： 不错。本作的故事比较宏大，我们可以把副标题理解为这个大主题。

——不得不把穴孔封住吗？

村泽： 也许会有这样的情况。应该发现LOGO中不仅有裁判，而且还有魔导书了吧？LOGO设计表达的就是这种感觉。

——《A2》的"A"应该也是有含义的吧？

村泽： 你可以把它理解为"王牌"(ACE)，也可以理解为"冒险"(Adventure)，此外还有前作中"Advance"的意思。"A"代表了很多含义。

——看了画面后有点想确认一下，本作中将会出现《FFXII》中出现过席克族(注8)吧？

河津： 席克族在《FFTA》中没有吗？还是指成为同伴？

——我是指像给席克族加上职业那样……

村泽： 也许差不多吧？(笑)种族和职业都比前作增加了不少，不妨想像一下会产生什么新东西。

——新职业会增加多少呢？

村泽： 从数量来说……包含种族的话，应该会增加10种以上。

——一些前作中就出现的职业也会加入新要素吧？

村泽： 虽然前作中出现的职业依然会沿袭前作的方针，但由于在基础部分作了调整，所以有了一些可由玩家自己自由设置的部分。

——原来如此。游戏中会有巨大的BOSS存在吧？

村泽： 基本上它们都是BOSS。不过在其他场合也会有这样的敌人出现。

——它们的占地面积很广，那可攻击到的部位也会变得更多吧？

村泽： 回避率比较低。但是，为了打中它们就必须靠近它们，有时会遭到反击。巨大敌人的特征就是会使用技能。

——强敌可真不少。

河津： 我们会努力设计得不太强的。(笑)有些敌人可是不太容易打中的。

村泽： 在这个方面正在稍作调整。如果连续Miss的话，玩家就会感到压力，所以要好好调整。

——目前公布的那个巨大敌人看起来很像《FFXII》中的鸡怪啊，与《FFXII》会有什么联系吗？

村泽： 毕竟是相同的世界。在伊瓦利斯

注4： 裁判——监督在战斗中是否有人违反了法规。如果受到其警告的话会接受惩罚，如果犯规过度就会被送往监狱。

注5： 法规——简而言之就是战斗的规则。

注6： 监狱——违反规则后被送往的收容所。

注7： 魔导书——《FFTA》中将主人公马修带往伊瓦利斯的古书。

注8： 席克族——战斗能力颇高，外形如猪一样的种族。智力不是很高，因为很胖，所以行动缓慢。



这个时间轴上靠得也比较近……因此这方面还请大家原谅。(笑)

河津： 剧本作者说不想让本作成为平行世界。不过虽说如此，但最后还是不得不回到现实的世界，这些方面怎么具体调整很值得期待呢。

——如果时间轴相近的话，那《FF XII》的角色也会登场吗？

村泽： 谁知道呢。(笑)

——《FF XII》的FANS应该也会相当期待吧？

村泽： 实际如何还请大家期待。虽然总体来说是个非常正统的故事，但也会有一些让人感到吃惊的地方……

——在另外一张游戏画面中，在卢梭身旁看到了像狮子(注9)一样的兽人，他究竟是谁呢？

河津： 啊。(笑)其实他一直以来都是重要人物呢。

——一直以来？

村泽： 虽然可以出战，但看不清脸啊。(笑)

——变得越来越神秘了呢。(笑)那在插画中坐在陆行鸟上的莫古利(注10)也是同伴吗？

村泽： 恩，的确是同伴，不过不是莫布兰(注11)。

以各种形式展开的“伊瓦利斯同盟”

——在《FFT 狮子战争》中出现卢梭的原因是什么？

河津： 因为都是以伊瓦利斯为舞台的作品，都是在同一时期开始策划的，所以觉得两者有些联系的话会不错。

村泽： 从处理上来看，完全是平行世界。说不定是在完成了这边的冒险后又赶到那边去的呢。

——不过看《FFT 狮子战争》中卢梭的插画，好像并没有手持裁判之剑(注12)呢。

村泽： 因为那不是《FFTA》。其实卢梭还有其他方面的特征，但裁判之剑只是“《FFTA》系列”中才有的。

——“伊瓦利斯同盟”的作品中，角色们可能互相串门登场吗？

河津： 虽然希望出现，但实际制作过程中存在一些问题，实现起来比较困难。

——对河津先生来说，“《FFTA》系列”在“伊瓦利斯同盟”中处于怎样的位置呢？

河津： 直接点说主人公都还是孩子，因此位置非常特殊。我想大家可以通过其体会到一种伊瓦利斯世界中比较难得的一种感触吧。

——顺便问一下发售日大概在什么时候？游戏的故事设定好像是在暑假吧。

河津： 能在那时发售自然是好，不过还有很多其他作品要等着排档期啊。(笑)调整发售日真是个很头痛的事情。

——最后，就再给大家说上几句吧。

村泽： 虽然形式上还是正统派的S・RPG作品，但在可玩部分上加入了不少新要素。我想游戏中有不少任务可以让玩家回味无穷吧，想让大家体会到各种形式的任务。

河津： 这次的平台由GBA变成了NDS，而且其间还负责过《FF XII》，在制作意识上有了一定的改变。希望大家能够体验到一种全新的冒险吧。



注9： 谜之兽人——在本次公开的画面中与卢梭共同行动的角色，名字和种族目前都不明朗。



注10： 莫古利——在本作的插画中拉着陆行鸟尾巴的角色，在许多《FF》作品中都有出场。



注11： 莫布兰——《FFTA》中主人公马修的同伴，有些笨手笨脚。

注12： 裁判之剑——只有司掌真实的白银骑士裁判才会被授予的神圣武器。前作中主人公马修就持有过，剑鞘和剑身由锁链相连。

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

硬件 HARDWARE 北美PSP正式降价30美元，销量暴增300%！



PSP或许可以说是游戏历史上价格最为坚挺的游戏主机。自从2004年12月发售以来，这款掌机还没有进行过正式降价。北美的PSP最初仅推出249美元的豪华版，后来推出了199美元的普通版，主机本身的售价并没有实质性变化。而这个价位一直持续到今年4月份，虽然在与NDS的竞争中PSP已经落后，但索尼出于各种原因考虑一直没有正式降低PSP的售价。然而进入4月份之后，PSP终于顶不住各方压力，开始推行降价举措。

4月初，北美各大游戏零售商陆续放出PSP即将降价的消息。有传闻称，欧美各大实力级游戏零售商联合向索尼施压，因为PSP再不降价其销售前景堪忧。去年第四季度是圣诞商战的重要时期，PSP在北美的出货量竟只有1万台，主要原因就是因为之前零售商已经积压了大量的PSP存货，因此圣诞商战期间PSP在北美的销量虽然不算太差，但出货量却只有一万台。在各方压力下，索尼正式于4月初宣布PSP将于北美降价30美元。在降价的同时SCEA PSP业务主管John Koller说：“2005年我们正式发售了PSP掌机，2006年大量游戏软件开始陆续跟进。2007年将成为PSP年，我们相信今年对PSP来说将是取得巨大成功的一年，这将是极为令人兴奋的一年。”

此次PSP在北美的降价起到了立竿见影的效果，降价后的前两日销量已经比之前猛增了300%，而青少年玩家群体在其中起到了重要作用。Koller表示，此次降价的一个重要原因就是拓展13至17岁的青少年消费群体，目前吸引这些消费群体的主要卖点是视频和音乐下载服务。对于几乎已经名存实亡的UMD电影业务，Koller也表示该业务的实际运营状况其实比外界想象的要好很多。从2005到2006年的一年时间里，UMD影碟业务比PSP发售之初增长了35%。最后Koller表示在今后的几个月内，索尼将会公布多款PSP大作，2007年必将成为PSP大发展的一年。



硬件 HARDWARE

掌机业的未来将会是与现实世界互动?

今年3月召开的游戏开发者大会上，惠普公开了一种名为"Mscape"的神秘新技术，而在4月7日惠普于美国旧金山召开的新闻发布会中，"Mscape"的身分正式曝光——这将会是一款让掌机游戏与现实世界互动的奇特技术!

Mscape的全称是"Media Scape"(媒体美景)，这不是一种与PSP、NDS等掌上游戏机竞争的产品，而是一种与掌上设备配套的技术，其目的是成为游戏世界与现实世界沟通的桥梁。惠普演示了一段概念影像展示该技术的可能性，在影像中可以看到玩家拿着Mscape设备在旧金山街头进行游戏，游戏画面中显示城市的地图，玩家的目的是占领某个地区，而要保住这个地区，就要让自己的心跳速度维持在特定的水平，对手的目标则是夺取你的地盘。Mscape通过各种感应器与现实世界互动，例如GPS全球定位系统，通过感应器获得方位和前进速度信息、心跳速度、温度、湿度、环境亮度等信息，并将其反映到游戏中。例如在一个《伦敦塔旅游游戏》中，玩家的目标是救走游戏中的囚犯，这需要玩家到现实世界中的伦敦塔附近前往特定地点，在前进的过程中必须要与伦敦塔卫兵保持一定距离，如果与其距离太近，就会因为Mscape感应器感应到伦敦塔卫兵身上佩戴的红外线感应器而导致游戏中的人物被抓。而在另外一个游戏中，玩家需要前往城市街头的特定地区才能推动剧情发展，例如玩家到达某地，看到了墙上喷绘的某种图案，这种图案可能是游戏中某个重要剧情的关键线索，这时感应器会侦测周围环境，并输入游戏中，让剧情得以推进。

据该项目负责人Philip McKinney介绍，Mscape已经开发了两年时间，但距离正式投入到游戏中的应用估计还要两年时间。惠普还为Mscape制定了宣传口号："你的世界就是游戏领地，进入游戏之中吧！"

业界 PRO

英国公布游戏开发商百强名单

英国游戏开发杂志《Develop》日前发布了每年一度的"Develop 100"排行，评选出当前游戏业的著名游戏开发公司，其评选主要依据为各开发公司的作品在英国的销量。EA加拿大制作室在该榜中荣登榜首，将任天堂和Konami都挤在身后。

EA加拿大制作室开发的游戏包括《极品飞车 卡本峡谷》、《FIFA》、《NHL》等系列，今年已经是该公司连续第三年摘得"Develop 100"的桂冠。2006年期间EA加拿大制作室的作品在英国获得了1.19亿英镑的销售收入，100家开发商中总共有7家来自加拿大，其游戏作品在英国的总销售额为1.86亿英镑。

出现在排行榜中的英国游戏制作室有28家，其中《GTA》PSP版开发商Rockstar Leed排名第六。这些英国公司的游戏创造了2.32亿美元的总收入。上榜的美国游戏开发公司有41家，其游戏总收入为3.13亿英镑。上榜的日本公司有16家，其游戏总收入为1.73亿英镑，其中任天堂一家就占了7100万英镑，以仅次于EA加拿大制作室的成绩位列第二。中国也有一家游戏开发商榜上有名，那就是开发了《分裂细胞：双重特工》的上海育碧。



硬件 HARDWARE

NDS势头不减，任天堂年收入逼近万亿



4月5日，任天堂宣布其截至3月31日的财年销售收入为9660亿日元，超过了之前预期的9000亿日元，也超过了路透社17名分析家预期的9290亿日元的平均值。任天堂目前并未给出财年利润的具体数字，但从目前的局势来看，任天堂本财年的利润必然会再创新高。此前任天堂曾经宣布其财年运营利润预计将会达到1850亿日元，净利润为1200亿日元，而这两个数字都是任天堂历史上的新记录。任天堂将于4月26日召开年度财务报告大会，届时会公开各方面的具体数字。另外，任天堂还表示其本财年的外汇相关收入高达200亿日元，而之前的预期是100亿日元的亏损。消息公布后，任天堂当日股价攀升了2.1%。

任天堂在本财年内推出的Wii获得了巨大的成功，不过真正的支柱还是NDS。任天堂曾于1月份表示NDS的财年销量预计将达2300万台。任天堂广报课课长皆川恭广说："每年年初的1月到3月时间是产品销售淡季，这在电子游戏产业几乎是一条惯例，但我们似乎是个例外。"



事件 EVENT

美国起诉中国盗版，任天堂全力支持

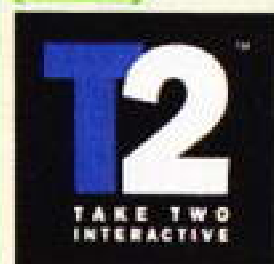
4月9日，美国贸易谈判代表施瓦布宣布美方决定要将中国知识产权问题、出版物市场准入问题诉诸世界贸易组织(WTO)争端解决机制。这是2001年中国加入WTO以来，美国首次针对中国盗版问题向中国提出起诉，对此中方表示强烈不满，商务部指出这将严重损害双方合作，但国外的一些企业已经开始纷纷表示支持，其中包括微软和任天堂。

任天堂对于打击中国盗版的呼声最为响亮，美国任天堂还提供了他们在过去几年来进行的统计报告。实际上，任天堂很可能就是美国起诉中国盗版的主要推动者之一。美国商务代表每年都会就盗版问题向各大企业征求意见和建议，而在今年的咨询过程中，任天堂提供了一份包括中国、巴西、墨西哥以及巴拉圭等国家在内的盗版情况调查报告。报告显示，在过去10年时间里，中国境内300多家工厂和零售商处查处的盗版游戏软件数量超过7700万套，而流传到市场上的数量则无法估量。任天堂美国官方还称中国是任天堂游戏产品最大的盗版生产源和出口国，同时也拥有最庞大的盗版游戏软件国内消费市场。

任天堂的发言人在声明中说："被查处的盗版游戏软件和盗版工厂不计其数，但仅仅是处以少量罚款，有些甚至连罚款都没有，这些工厂被查处后通常继续进行盗版游戏的生产。"美国任天堂反盗版部高级主管Jodi Daugherty表示，任天堂愿意与美国政府合作打击中国市场上出现的任天堂盗版游戏，并且对于美国政府督促中国政府履行关于知识产权和商标保护方面职责而做出的努力表示钦佩和赞赏。

软件 SOFTWARE

Take-Two展开"百日计划"，NDS版《GTA》将登场？



《GTA》发行商Take-Two最近进行了高层改革，新主席Strauss Zelnick与首席执行官Ben Feder于4月10日宣布展开"百日计划"(100-day plan)，目标是彻底改革其商业模型。这项改革最主要的精髓就是取消一些非核心或者亏损的部门，加强核心部门的投资，对于游戏项目的批准流程也将会进行改

革，盈利前景差的游戏将很容易被扼杀于摇篮之中。而作为此次改革的一个重要方向，Zelnick表示他们将会加强与任天堂的合作，《GTA》将很有希望在Wii或者NDS上推出。

Zelnick表示，《GTA》就是他们的《007》，是他们的生存之本，并且将会一直流行下去，而开发商Rockstar也有能力在任何需要的时候对该系列进行改革，Zelnick还指出，在必要的时候他们会像《生化危机4》那样进行一次彻底的大改革。Zelnick所指的改革可能是暗示为适应NDS或Wii而调整游戏的暴力内容。Zelnick明确表示"Take-Two将会为任天堂开发伟大的作品"，而美国任天堂总裁雷吉不久前也表示他们会获得Take-Two更高的支持。看起来，专为NDS的特点打造《GTA》的可能性越来越高。

新闻短讯

《刺客信条》NDS版



Assassin's Creed
Platform: Nintendo DS
Publisher: Ubi Soft
Category: None
ESRB Rating: Rating Pending

NEW
$29.99
Pre-Release
Ships 09/25/07
ADD TO CART

全球最大专业游戏零售商GameStop日前透露，备受瞩目的育碧大作《刺客信条》不仅会推出PS3和X360版，也将会在NDS上推出。目前GameStop已经开始接受该作的订购，其售价为29.99美元。根据另外一家网络零售商Game Fly提供的信息，《刺客信条》NDS版的发售时间为9月27日。

PlayStation Phone

有关PSP手机版的消息早已流传了一年多，最近又有消息称索尼爱立信正在开发的游戏手机名称确为"PlayStation Phone"，简称同样也是PSP，并且该产品也会使用PSP和PS3的"交叉媒体条"为主界面。

《幻影沙漏》发售日确定

任天堂日前正式确认，NDS年度大作《塞尔达传说 幻影沙漏》将于6月23日发售，售价为4800日元。联想到夏季的另外一款大作《勇者斗恶龙 IX》，看来今年夏季才是NDS的旺季。

《索尼克冲刺》新作

世嘉于4月2日在美国商标专利局注册了新游戏商标"索尼克冲刺大冒险(Sonic Rush Adventure)"，从名字上判断，这款新作或许将结合《索尼克冲刺》与《索尼克大冒险》的特征。

韩国MV抄袭案判决

4月7日，韩国地方法院对某MV抄袭《最终幻想Ⅶ 再临之子》一案做出判决，Fantom Entertainment公司为韩国歌手Ivy所制作的歌曲《Sonata of Temptation》因为明显模仿SE的CG电影名作而被禁止播放及发行。而对于判决结果，MV导演说："这段MV是对《最终幻想Ⅶ 再临之子》的致敬作品，我不知道就算是致敬作品也是必须得到原作者同意的。我对全身心投入了MV演出的歌手Ivy表示歉意。"



关注数字

NDS澳洲销量突破50万

50万

澳大利亚虽然人口不多，但其游戏市场的发展速度非常迅猛，正在成为各游戏公司重点发展的新市场。任天堂澳大利亚分公司日前宣布，自从2005年2月在澳大利亚发售以来，NDS的累计销量已经突破50万台。

NDS的Wi-Fi Connection服务在澳大利亚的开展也非常成功，任天堂与当地最大的电信公司Telstra合作，在澳大利亚建立了1000多个无线网络接入点，范围几乎涵盖澳大利亚全境。这些热点的网络服务完全免费。

Capcom利润暴增43%

43%



由于PSP版《怪物猎人 携带版 2nd》的热销，2007年第一季度的Capcom可谓春风满面。Capcom宣布，《怪物猎人 携带版 2nd》的实际销量比他们的预期高出一倍，成为该财季Capcom的主力。在该作的推动下，Capcom的财季运营利润同比暴增了43%。Capcom的全年销售额比预期高出34亿日元，达到了730亿日元。

文 特约撰稿人 Lancer 编 LIKY

后触摸时代

2006财年，任天堂总营业额逼近1万亿日元，约占全球电子游戏市场总规模的三分之一，凭借NDS和"触摸世纪"系列软件的热卖，任天堂创造了业界的神化，总市值在一年半之内膨胀至三倍。打江山难，守江山更难，NDS过于迅猛的发展使任天堂软着陆的难度大增。十几年前，Gameboy曾因《俄罗斯方块》热潮的消退而一度沉沦，在脑锻炼风暴过后，NDS的"触摸世纪"该如何维继？

2007年2月1日，任天堂股票在东京证券交易所的开盘价达35900日元。总市值突破5万亿日元，创造了这家京都老铺自成立以来最辉煌的成绩。经过连续一年半的持续高速成长，任天堂的总市值已经膨胀至三倍，与整个索尼集团之间的差距越来越小。

然而就在Wii和NDS继续热卖，任天堂的利好消息接连传来之时，任天堂股票却出现大幅振荡，2月1日当日收盘即跌破3.5万日元，随后一个月时间里出现了两年来未曾见的狂跌之势，到3月6日时已经被打回每股3万日元的心理底线，市值缩至4.2万亿日元。在NDS热销、Wii发售等因素刺激下被投资者们爆炒的任天堂股票终于进入一个相对平缓的冷静期。

NDS是任天堂在它30年的电子游戏生涯中又一场漂亮的翻身仗，这场仗不仅成功化解了任天堂掌机王国被瓦解的危机，更是为任天堂反扑家用机市场铺平了道路。2006财年，任天堂总营业额逼近1万亿日元，约占全球电子游戏市场总规模的三分之一，其净利润高达1200亿日元。如今已经在潜心研究古诗歌的山内溥终于可以长舒一口气，目光敏锐的山内溥总算在退休前做出了最后一个英明的决策，将任天堂交给了"有着游戏业生存本能"的岩田聪，如今他的身家已经因为岩田聪的出色经营而提升了两倍。

打江山难，守江山更难，NDS过于迅猛的发展使任天堂软着陆的难度大增。十几年前，Gameboy曾因《俄罗斯方块》热潮的消退而一度沉沦，在"脑锻炼"风暴过后，NDS的"触摸世纪"该如何维继？

方块时代

任天堂的游戏机硬件开发思想与索尼和微软存在本质性不同，索尼与微软设计的游戏机以多媒体和性能为主要目标，游戏开发需要屈从于硬件环境。而任天堂的主机只是为软件而服务的平台，宫本茂等游戏制作人在硬件开发中具有主导权。任天堂的主机从某种意义上可以说是先有软件后有硬件。Gameboy就是一部为《俄罗斯方块》而度身定制的掌机，任天堂为此不惜卷入一系列官司纠纷，甚至惊动前苏联领导人戈尔巴乔夫。

一个俄罗斯人开发的游戏成为任天堂掌机王国的开端，这款简单多变而充满乐趣的游戏是Gameboy硬件设计思想的高度概括。Gameboy最初的市场目标其实是成年人市场，这是一个几乎已经被历史遗忘的事实，但在1989～1992年间，当时的美国任天堂总裁荒川实确实是启动了一系列面向成年人以及非玩家的强大宣传计划。1992年，《俄罗斯方块》全球累计销量已达3200万套，在整个游戏业的历史中排名第二。当时在欧美的Gameboy购买者中，成年人所占的比例高达46%。一位迷上了《俄罗斯方块》的美国参议员说："《俄罗斯方块》是俄罗斯人设



▲奠定任氏掌击帝国基石的Gameboy和《俄罗斯方块》。

计出来的秘密武器，他们知道自己的军事和经济都不行，就打算用这玩意瓦解美国人的斗志。”

《俄罗斯方块》的热潮足足维持了三年，进入1993年，随着方块热的消退，Gameboy旋即进入冰河期。没有人能对着一堆方块保持三年的热情，对于同一游戏类型的过度依赖是任天堂十几年来数次大起大落的重要原因，而要保持市场的稳定性，必须进行深入的市场细分，要有类型足够丰富的游戏作品，因此必然需要第三方的全力加盟。

任天堂是经济界的奇迹，这家员工数量仅3000余人的企业与有着15万员工的索尼市值仅相差1万亿日元，它是华尔街的宠儿，因为自它上市以来就很少在财报中出现过赤字。即便经历索尼夺权、各第三方众叛亲离的惨状，它仍然能够在人们意想不到的角落东山再起，独力对抗整个游戏业，让“Nintendo Difference”的理念刻骨铭心地烙在它的支持者心中。十几年前家用机市场惨败的任天堂曾游走于地狱的边缘，绝境中的历练使其练就了独立生存的本能，它用自己的硬件和软件形成了一个完整的生态体系，打造了一个仅凭任氏作品便可满足的市场群体，这个市场群体的存在让任天堂的每一部主机总能顺利打开局面。但它的存在同时成为任天堂与第三方之间的一道万丈壕沟，任天堂是游戏业的一块自治领域，它的成功与第三方无关，大多数进入这块领地的第三方只能充当二等公民，渴求任天堂的世外桃源为他们施以小小的恩泽。PSP公布之初可谓一呼百应，被任天堂大作群长期排挤的第三方试图拥立PSP为王，将昌盛的PS和PS2时代复制到掌机领域，创造一个百家争鸣的新掌机时代。可惜的是，掌机市场的利润长期由任天堂一家独占，第三方对于掌机业务的投资始终是畏首畏尾，对于PSP虽然大多数企业都是有心插花，却终究无法将其提升到与家用机相同的高度。这场掌机业的革命终于在任天堂的堵截中被扑灭。

目前NDS的全球销量已突破4000万，在美日欧三地，任天堂的软硬件占领了近50%的市场份额。若是以前任天堂社长山内溥的性格，在这样的胜利时刻定然已经开始挖苦索尼不自量力。然而，岩田聪是一个危机感极强的经营者，超新星般爆发的NDS并没有让他放松神经，一路暴涨的任天堂股价却让他产生一股莫名的惶惑，在《商业周刊》等媒体的采访中，岩田聪数次流露出对当前局势的担忧。NDS是有史以来对于新玩家群体开拓程度最广的游戏主机，但这些新用户的加入也让任天堂的经营前景增加了诸多变数，那些老年玩家、家庭主妇和中年商务人士对于任天堂而言是一个陌生的市场，他们的消费习惯以及对于游戏的消费倾向没有一个现成的模式可以参考，当他们不再热衷于《脑力锻炼》，任天堂必须将他们引向新的游戏类型。降低风险的一个有效方式就是与第三方深入合作，增加游戏种类，给用户以丰富的选择；加强与第三方的合作另外一个重大意义在于防微杜渐，遏制索尼掌机势力的扩大。PSP毕竟只是索尼的第一代掌机产品，即便不幸败北，只要能起到在掌机领域的圈地作用，也足以为其在与“PSP2”的竞争中增加筹码。

世嘉归来

今年愚人节前夕，世嘉与任天堂发布了一则以往只可能出现在愚人节的消息：《马里奥与索尼克 相聚奥运》——这样一个神奇的组合竟堂而皇之地成为2007年末商战的重头戏，世界之大，果真无奇不有。

索尼克曾是世嘉与任天堂十余年的殊死对抗中仅有的辉煌，他形象地代表了MD处理器的高速卷轴处理能力，让矮胖的马里奥显得笨拙而迟缓；他曾经成为美国少儿最熟悉的虚拟偶像，知名度甚至超越米老鼠；他曾率领着MD在北美一度超越SFC，让世嘉在20年的硬件商生涯中享受了惟一一次胜者的滋味。

世嘉是一家硬件技术总是超前于时代，而商业经营总是落后于他人的企业。索尼克是世嘉对任天堂角色经营模式的一次大胆抄袭，它的成功在某种程度上证明了任天堂高明的游戏经商之道。自从《莎木》惨败、DC断梦，世嘉彻底抛开了曾孜孜以求的技术枷锁，它在掌机和家用机市场不断翻炒各



▲世嘉与任天堂的神奇组合——《马里奥与索尼克 相聚奥运》。

种早已就木的经典，它用各种毫无技术含量的卡片游戏横扫日本街机市场；而这样的世嘉过得比以往任何时候都要惬意。

如今世嘉已俨然成为街机业的任天堂，在日本所向披靡。卡片式街机游戏《甲虫王子》被视为世嘉的《口袋妖怪》，其卡片销量数以亿计，世嘉在日本各地举办了数万场游戏比赛，由其改编的掌机游戏也总是能赚个盆满钵满；采用相同经营模式的《古代王者恐龙王》初登场便已尽显霸气，而NDS版销量过百万的《时尚魔女》更是堪称世嘉的《任天狗》，对于女性玩家市场有着巨大的推动作用。世嘉从技术领先者的硬派形象摇身一变，成为女性的闺中密友、儿童的乡野玩伴，让《梦幻之星》、《VR战士》的时代一路走来的世嘉饭们痛心疾首，但世嘉不能抱着这些粉丝过一辈子，从破产边缘中走来的世嘉可以为迎合市场而把自己揉圆捏扁。这个世界从来都是市场说了算，图形技术在日本数一数二的《VR战士5》销量却不到《时尚魔女》的零头，业界评价再高又有何用？

近年来妇孺经济正在成为日本游戏业界的一个热门话题，游戏业的传统市场主体是年轻男性，但这一部分玩家的口味正变得越来越刁，而女性和儿童对于电子娱乐的需求较为质朴，他们需要的是界面最直观、规则最简单的互动娱乐，这种需求代表着游戏的本源，也意味着令人垂涎的利润空间。简单有趣是此类游戏的共同特点，对于游戏公司的经营者来说，这种特点等同于“低投资、高回报”。任天堂与世嘉的成功经验足以让那些在红色海洋中斗得你死我活的第三方们暂时放下曾经的恩怨与成见，追随任天堂共闯蓝海。

“昔者夏鲧作三仞之城，诸侯背之，海外有狡心。禹知天下之叛也，乃坏城平池，散财物，焚甲兵，施之以德，海外宾服，四夷纳职，合诸侯于涂山，执玉帛者万国。”

山内溥时代的任天堂为巩固其统治地位而对第三方诸多限制，终于导致天下之叛；如今岩田聪时代的任天堂正在化干戈为玉帛，广纳四海诸侯，并诱之以利，让马里奥的形象进入世嘉和Namco的游戏之中，亲善大使宫本茂率领着一干技术人员四处为第三方提供支持。不过最让第三方心动的还是任天堂那一片蕴涵无限商机的蓝色海洋。

NDS开创的新市场是任天堂与第三方关系修缮的关键，这块已经在日本远超家用机的新市场为任天堂建立游戏业新秩序创造了机会。这是游戏业的一片新天地，它的市场受众是刚接触游戏不久的新手，就像二十几年前的红白机时代，他们对一切充满好奇。虽然任天堂游戏的排挤效应仍然存在，但这个新世界毕竟比过去的任天堂王国包容许多。那个令人怀念的游戏启蒙时代每天都有神话诞生，现在第三方们在NDS上找到了一个新的起点。

《Barron》杂志的采访中，岩田聪振臂疾呼：“我不是与其它公司战斗，而是与人们对游戏的无知而战！”

于是第三方们群情激昂，扛着Wii和NDS的大旗开始了一场轰轰烈烈的游戏业革命。



▲瞄准女性玩家推出的《时尚魔女》是世嘉意外挖到的一座金矿。

严肃游戏

4月初，Square Enix公开了一套实用型软件《D S ：Style》，之所以称其为“软件”而不是“游戏”，是因为在这部作品中实在看不到任何游戏的影子。《DS：Style》是一个至少推出10部作品的系列化软件，内容包括旅游指南、音乐欣赏、园艺知识训练等等，SE为此与专业旅行书的出版商、NHK电视台教育频道以及东芝EMI唱片公司等广泛合作，为该软件提供专业内容。在世嘉、NBGI等公司的非正统类游戏大获成功之后，SE终于也开始加入到NDS的“软件”大军。

“严肃游戏”（Serious Game）是游戏业的一个前沿领域，最初是指游戏公司与政府和医疗机构等合作开发的特定用途的软件，2002年后“严肃游戏”逐渐成为以教育为目的的实用型游戏的代名词，NDS上的各种脑锻炼游戏、料理游戏、外语学习游戏都可以划归为严肃游戏的范畴。最近几年，严肃游戏成为游戏开发者大会的热门话题，SE也在今年的游戏开发者大会中公布了一款NDS平台的《Project GB》，旨在教导普通玩家开发游戏，这是SE去年末成立的“Serious Games工作室”的第一部作品。SE严肃游戏首席战略官乙部一郎在“严肃游戏峰会”中说：“游戏已经走到十字路口，通过严肃游戏，我们将很可能成为主流媒体。”

NDS的胜利是严肃游戏的胜利，此类游戏具备极强的延展性，它几乎可以覆盖所有行业，用游戏机独有的互动特点让习惯于从书本获取知识的人们拥有全新的求知渠道。游戏长期无法成为主流媒体，原因在于大多数普通民众无法接受需要互动的娱乐，他们宁愿躺在沙发上静静地看电视电影或者听音乐；而NDS可以成为学生的辞典、成为家庭主妇的食谱、成为出行者的旅游指南——它用各种人群喜闻乐见的题材逐步引导人们感受互动的乐趣与实用性。

著名市调公司DFC的分析家大卫·科尔说：“NDS将可能成为有史以来最畅销的互动娱乐平台。”至少就目前的形势来说，任天堂以严肃游戏开拓新市场的思路是正确的，如果NDS与Wii能够一直保持加速发展，有朝一日游戏或许真的可以成为与电影、电视和书刊并列的主流媒体，届时任天堂可谓功德无量，一直在游戏业的小生境里挣扎的第三方兄弟们也可以因此鸡犬升天，而山内家的功业理应千秋万世，永享昌盛。如此利国利民的壮举本该值得我们举双手双脚高声喝彩，只是当各种训练类软件永远地占据了各类游戏销量榜首时，游戏业真的还可以称为游戏业吗？

如果抛开NDS这个因素，日本游戏业的萎缩从来没有停止过，传统游戏市场在日本的萎缩是铁一般的事实。欧美游戏业通过体育游戏和影视作品改编的游戏不断补充新鲜血液，让影迷和体育迷成为新的玩家，而日本市场长期处于相对封闭的局面，新鲜血液补充不足，玩家流失现象非常严重，游戏越来越成为“Otaku”的集中地。NDS的出现是对日本游戏业整体结构的大换血，在任天堂数次公布的NDS用户构成数据中，我们可以清楚地看到这两年间日本女性玩家和中老年玩家的猛增趋势。然而这种趋势将很可能同时造成传统类游戏玩家的加剧流失，当游戏商们削尖了脑袋硬将自己变身为“实用软件商”时，适合老玩家们的游戏将越来越少，嘴刁的老玩家们被炼脑软件无情地赶出游戏世界，厂商们终于不用再花数十亿日元讨好那些被大作惯坏的玩家，游戏业的高利润时代即将归来。

欧美游戏业记者在进行游戏评测时经常提到“Product Value”，即游戏的价值含量，它基本上可以与游戏的开发成本直接挂钩。微软和索尼将游戏定位为互动影音娱乐，通过高价值含量的游戏强攻市场，而任天堂却用低价值含量的游戏挖到了金矿，不过这个金矿能挖多久就要另当别论了。产品价值这种东西毕竟是用金钱实打实地堆砌起来的，不管是因为料理游戏还是炼脑游戏而购买NDS的玩家，他们不可能永远把NDS当做食谱或者做算术题，当最初的新鲜感过后，他们需要更有价值含量的内容。

在游戏业的历史中，简单的游戏产品在主流人群中大为受宠的案例并不罕见，从《俄罗斯方块》到九十年代末的跳舞机和宠物蛋，能够进入主流社



▲《DS：Style》的公布，标志着SE也开始加入到NDS的“软件”大军。

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

会的大多是简单型游戏。然而这些风潮如流星般来得快去得也快，它们大多被视为时尚的成人玩具，潮流过后即成过眼云烟。将自己的身家命运全盘压在风向变幻莫测的浮云之上，显然与岩田聪的谨慎作风不符，一直与游戏业共进退的铁杆玩家们是任天堂万万丢不得的宝贵财富，一直漫步于云端的NDS是时候脚踏实地，立足于游戏本源了。

后触摸世纪

NDS那些琳琅满目的“寓教于乐”软件每每让我回想起九十年代的学习机风暴，圈内的有识之士们通常以中国人的价值观解释这种带键盘的游戏机成功的原因，认为中国人追求高性价比的东西，玩的同时要有收获才算玩得值了。现在看来这种思想全世界人民都或多或少地有那么一点，教育娱乐软件在欧洲本就是一个欣欣向荣的产业，PSP在英国也即将成为课堂教具，而NDS的全球风暴更是让学习机的精神撒遍世界各地。

若是能以“学习”为宣传要点，NDS在国内的发展定当前途无量。不过经历了那个时代的玩家应该也都记得，学习机生来就是一个挂羊头卖狗肉的东西，“学习”只不过是一个噱头。游戏说到底仍是一种娱乐媒体，潮流时刻在变，而互动娱乐的本质是永远不变的。进入2007年后，“脑白金”热有所退烧，更多的传统大作出现在销量榜的显要位置。2007年将成为传统类游戏在NDS上的丰收年，除《最终幻想XII　亡灵之翼》、《勇者斗恶龙IX》、《塞尔达传说　幻影砂漏》等头号大作外，《忍者龙剑传》之类硬派游戏也将全面出击。“严肃游戏”毕竟只是一种前沿投资，传统的游戏品牌才是游戏商们的核心竞争力所在，NDS的出路在于将其刚刚发展起来的“实用软件用户”转变为真正的玩家，而这也是游戏业的真正出路。

开拓市场受众是索尼、微软和任天堂的共同目标，只是他们所走的路截然相反。从PS到PSP和PS3，索尼的大方向并未改变，那就是用出色的影音享受吸引大众，不过游戏的视觉效果再好，毕竟还是比电影矮一截；任天堂则抓住了游戏独有的互动性特征大做文章，通过操作界面的改革开拓市场，并已获得阶段性胜利；从这个层面来说，任天堂不愧是游戏产业的奠基者，对于游戏精髓的理解要深刻得多。比起传统的游戏机，NDS和Wii的操作界面更为直观，更容易为大众所理解，有利于上千万的炼脑者们过渡为真正的游戏玩家。

NDS的成功与韩国休闲网游的崛起有着本质上的共同点，简易休闲型游戏有着吸引大众的天性，易于进行大规模市场推广，一款模仿《马里奥赛车》的《跑跑卡丁车》吸引了三分之一的韩国国民。然而即便休闲网游玩家早已成为韩国最大的市场群体，传统的MMORPG仍是韩国游戏企业创收的主力，休闲游戏市场虽广，却无法让人们投入太多金钱。NDS可以说是个异例，它的软硬件销量比例远高于PSP，证明了任天堂在市场深度挖掘上的成功，也彰显了让新玩家成为市场主体的可行性。

NDS是日本游戏历史上销售最快的游戏机，远远超过了PS2，它的成功让曾经门可罗雀的任天堂再次宾客满席，它让蜂拥而至的第三方们看到了游戏业大繁荣的希望。急速膨胀的NDS目前正处于需要巩固战果的缓冲期，传统游戏类型的顶级大作将起到承前启后、继往开来的作用，不管NDS最终能否超越Gameboy成为任天堂历史上最成功的游戏主机，在作为转折期的2007年里，任天堂与旧爱新欢们共同温存，与第三方们充满甜涩回忆的红白机蜜月时代将会再临。



▲像《勇者斗恶龙IX》这样的传统大作的到来是否能留住NDS目前所开辟的新玩家群呢？

PSP 龙骑士的咏叹调
Dragoneer's Aria

◆NIS America◆RPG◆预定2007年7月◆美版

人与龙的战争，充满幻想色彩的冒险游戏！

本作是一款有着与传统RPG与众不同特色的原创新作，以人龙之战为背景的宏大幻想冒险故事。在这个游戏世界中共存在着代表六种元素力量的远古巨龙，这些拥有无限神力的巨大生物掌握着世界的气候变化，它们的命运与人类紧密连接在一起。龙骑士就是受命保护这些巨龙的守护者。

故事的主人公维兰(Valen)是一名刚刚从龙骑士学院毕业的年轻骑士，正当她即将走出校园准备大展身手时，一条神秘的黑龙却打破了整个世界的平衡。黑龙开始不断袭击各地，









▲极为精美的人物设定图，游戏实际素质到底如何还是个未知数。

妄图摧毁整个世界，而我们的英雄维兰也将从此展开壮绝的冒险，担负起保卫六条巨龙、打败邪恶黑龙并最终从毁灭边缘拯救世界的艰巨任务。

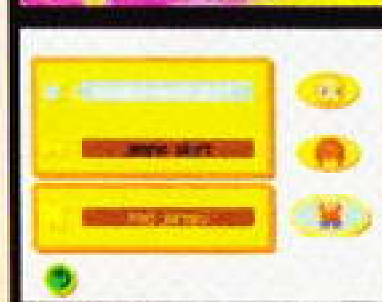
NDS 我的模拟人生
MySims

◆EA Games◆SLG◆2007年第四季度◆美版

EA大打"人生"牌，"《模拟人生》系列"全新作品再度出击！

本作是风靡全世界的"《模拟人生》系列"的又一款力作，玩家可以运用NDS独特的触控功能，简单直观地创造属于自己的个性角色形象，在虚拟的世界中设计和建造自己的房间、房屋、街区甚至城市。与城市中居民们交流以及丰富多采的日常生活也是游戏的一大亮点所在，玩家将通过与城市中形形色色居民的交往来逐步融入城市生活，用自己的双手改变城市的未来。



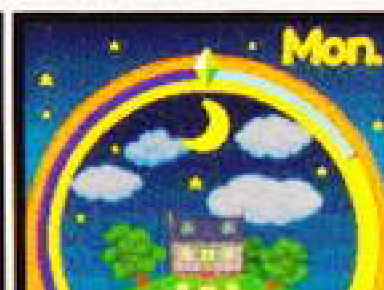


▲在游戏中创造极赋个性的你。





▲与城市中的居民交流是必不可少的游戏环节。





▲本作拥有时间的概念，昼夜转变能在画面中体现出来。

NDS

黑猫 黑猫的协奏曲

BLACK CAT 黒猫の协奏曲

◆Compile Heart◆S·RPG◆预定2007年5月◆日版

BLACK CAT ブラック・キャット 黒猫の協奏曲

人气动漫改编而成，“黑猫”登陆NDS平台

由人气动漫《黑猫》为题材改编的一款卡片式冒险游戏。故事讲述的是曾经暗杀过无数重要人士的机密组织KRONOS前王牌杀手TRAIN，人称“BLACK CAT”，相传由于背叛组织而被杀。可是两年后，他竟然再度出现，做起了“清道夫”的买卖。他与拥有“支配眼”的前国际搜查官SVEN搭档，再加上好财如命的变装高手RINSLET和纳米生体兵器EVE，一同寻找搭档CREED，为了了结两年前结下的恩怨……

在游戏中玩家将会成为游戏角色进入到原作的故事当中去，体验与宿敌“星之使徒”的激烈搏斗，经历严峻的考验。



▲游戏分为战斗部分和育成部分。

NDS

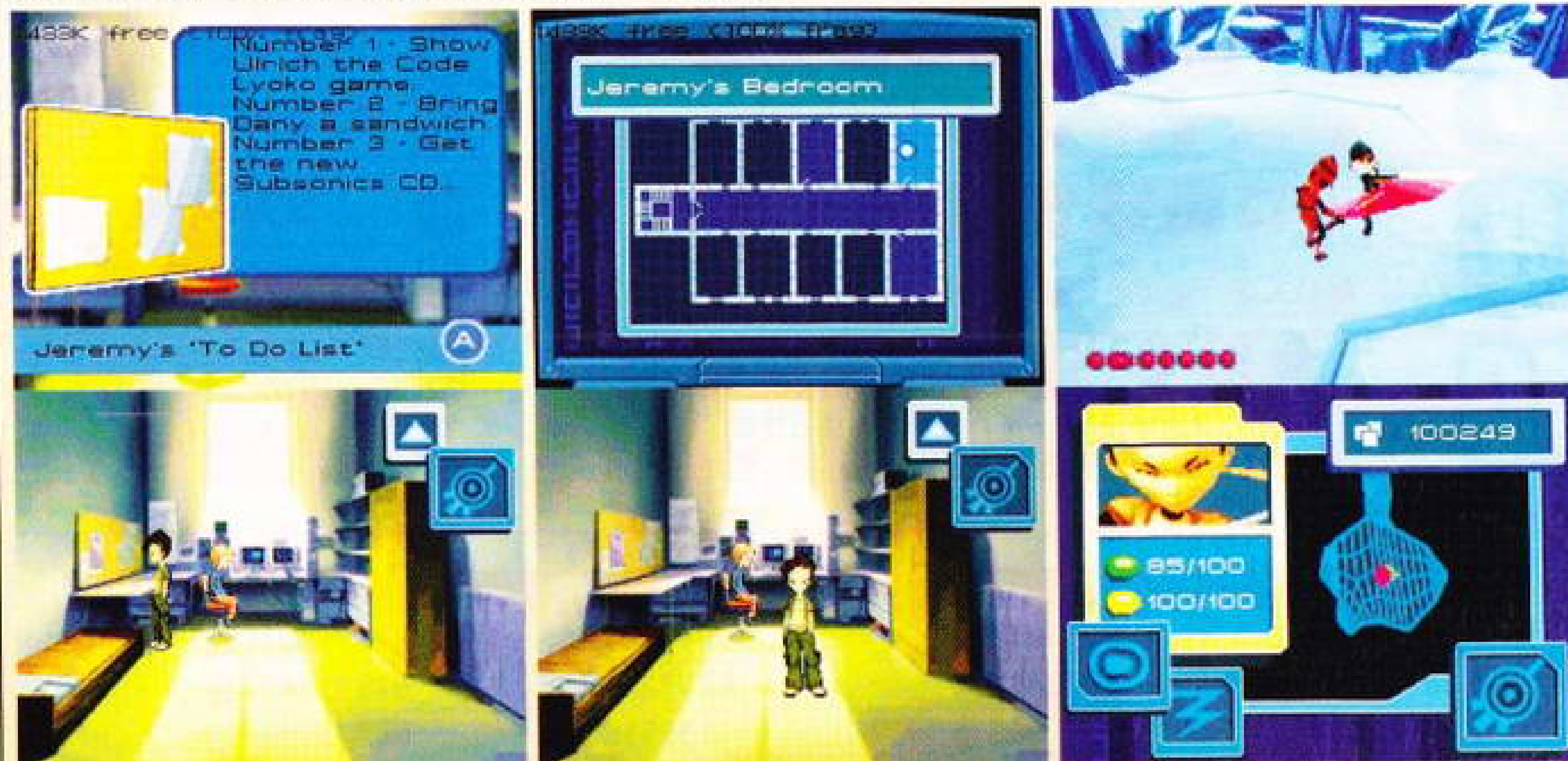
奇幻勇士

Code Lyoko

◆The Game Factory ◆AVG◆预定2007年5月15日◆美版

法国校园奇幻冒险游戏

游戏是由法国同名动画片所改编，讲述了凯德中学中的四个性格各异的中学生的冒险故事。这三男一女四个孩子共同保守着一个惊天秘密，那就是在一座大型计算机里存在着一个叫兰科的虚幻世界，那里的主宰者控制着多种极具攻击性的怪兽。这些危险的家伙一直妄图通过计算机网络系统，让病毒进入现实世界，给人类带来巨大恐慌甚至是灭顶之灾。为了阻止事故的发生，4个小家伙便踏上了拯救人类世界的艰辛道路。



▲与伙伴们展开调查。 ▲上屏显示游戏地图，非常直观。 ▲下屏可以使用触控笔点击操作。

日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

本次软件销量榜的首位由《数码暴龙物语 阳光·月光》夺得，去年6月发售的《数码暴龙物语》取得了累计超过20万套的不错销量，这次的新作分为双版本发售，相信成绩会更上一层楼。PSP的《怪物猎人携带版 2nd》的周销量开始逐渐下滑，但依然作为惟一上榜的PSP游戏坚守着阵地。主机方面，NDS家族在日本的累计销量已达1600万台左右，并且普及速度依然没有放慢，年内突破2000万可谓轻而易举。

软件部分

累计时间2007年3月26日～2007年4月1日

1 数码暴龙物语 阳光·月光

デジモンストーリー サンバースト・ムーンライト

周间销量 7万2308套 累计销量 7万2308套

■NBGI ■RPG ■2007年3月29日发售 ■4800日元

NDS

2 进一步成人英语锻炼DS

英語が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け

■Nintendo ■ETC ■2007年3月29日发售 ■3800日元

周间销量 5万103套 累计销量 5万103套 NDS

3 文字解谜大辞典DS

ことばのパズル もじぴったんDS

■NBGI ■PUZ ■2007年3月15日发售 ■2800日元

周间销量 4万3170套 累计销量 18万2462套 NDS

4 雷顿教授与不可思议之镇

レイトン教授と不思議な町

■Level5 ■AVG ■2007年2月15日发售 ■4800日元

周间销量 4万2958套 累计销量 39万4156套 NDS

5 精彩宠物蛋 彩虹冒险

たまごっちのアッパレ！にじべんちゃー

■NBGI ■RPG ■2007年3月29日发售 ■4800日元

周间销量 3万7929套 累计销量 3万7929套 NDS

6 耀西岛DS

ヨッシーアイランドDS

■Nintendo ■ACT ■2007年3月8日发售 ■4800日元

周间销量 3万7722套 累计销量 49万3113套 NDS

7 怪物猎人 携带版 2nd

モンスターハンターポータブル 2nd

■Capcom ■ACT ■2007年2月22日发售 ■4980日元

周间销量 2万6987套 累计销量 112万2186套 PSP

8 新超级马里奥兄弟

New スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元

周间销量 2万6913套 累计销量 430万4011套 NDS

9 口袋妖怪 钻石·珍珠

ポケットモンスター ダイヤモンド・パール

■Nintendo ■RPG ■2006年9月28日发售 ■4800日元

周间销量 2万4641套 累计销量 497万4502套 NDS

10 龙珠Z 遥远的悟空传说

ドラゴンボールZ 遥かなる悟空伝説

■NBGI ■RPG ■2007年3月21日发售 ■4800日元

周间销量 2万2336套 累计销量 8万4546套 NDS

硬件部分

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	8万3218台	194万872台	946万6910台
PSP	3万9422台	67万2823台	518万5477台
GBASP	909台	1万5195台	592万7965台
GBM	654台	1万6723台	56万9125台
NDS	632台	7422台	644万3154台

欧美掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

美国PSP游戏期待榜

统计日期截止 2007 年 4 月 14 日

排名	游戏名称	英文名称	厂商	发售日期	类型
1	瓦尔哈拉骑士	Valhalla Knights	Xseed Games	2007.4.17	A·RPG
2	Taito 传奇 加强版	Taito Legends Power-Up	Destineer	2007 第二季度	ACT
3	魔界战记 携带版	Disgaea PSP	NIS America	2007 第三季度	S·RPG
4	危机之源 最终幻想VII	Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	日期未定	RPG
5	龙骑士的咏叹调	Dragoneer's Aria	NIS America	2007.7	RPG
6	龙的传人	Legend of the Dragon	The Game Factory	2007.5.1	FTG
7	战神	God of War	SCEA	2007 第四季度	ACT
8	怪物猎人 自由 2	Monster Hunter Freedom 2	Capcom	2007 第二季度	ACT
9	上古卷轴 湮灭	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2K Games	2007.4.16	A·RPG
10	新天魔界 混沌时代	Aedis Eclipse: Generation of Chaos	NIS America	2007.4.24	RPG

美版《瓦尔哈拉骑士》依旧暂列美国玩家期待榜第一位。排名第五的那款《龙骑士的咏叹调》则是一款人设很精美的游戏，但实际素质到底如何还要等游戏推出之后才能知晓。

美国NDS游戏期待榜

统计日期截止 2007 年 4 月 14 日

排名	游戏名称	英文名称	厂商	发售日期	类型
1	口袋妖怪 钻石	Pokemon Diamond	Nintendo	2007.4.22	RPG
2	圣剑传说 玛娜英雄	Heroes of Mana	Square Enix	2007 第三季度	S·RPG
3	口袋妖怪 珍珠	Pokemon Pearl	Nintendo	2007.4.22	RPG
4	塞尔达传说 幻影沙漏	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	2007 第四季度	AVG
5	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	2007.5.4	ACT
6	南梦宫博物馆 DS	Namco Museum DS	NBGI	2007 第三季度	ACT
7	模拟人生 我的人生	MySims	EA Games	2007 第四季度	SLG
8	模拟城市 DS	SimCity DS	EA	2007.6.25	SLG
9	真·三国无双 DS	Dynasty Warriors DS	Koei	日期未定	ACT
10	吉他英雄	Guitar Hero	RedOctane	日期未定	PUZ

随着《蜘蛛侠3》最新预告片的公布，美国玩家也开始对《蜘蛛侠3》的游戏充满期待了。榜中排名第九的《真·三国无双DS》在日本销售惨淡，希望该作在欧美市场上推出时能有所改善。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007 年 3 月 12 日～2007 年 3 月 18 日

排名	游戏名称	英文名称	厂商	发售日期	类型
1	横行霸道 罪都故事	Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games	2006.11.10	ACT
2	美国职业摔交联盟 2007	WWE Smackdown Vs Raw 2007	THQ	2006.12.15	SPG
3	汽车总动员	Cars	THQ	2006.7.14	RAC
4	世嘉 MD 经典合集 收藏版	Sega Mega Drive Collection	SEGA	2007.2.8	ETC
5	达斯特	Daxter	SCEA	2006.4.28	ACT
6	V8 超级跑车赛 决斗	V8 Supercars 3 Shootout	Codemasters	2007.2.23	RAC
7	横行霸道 自由城故事	TGrand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games	2005.10.28	ACT
8	虹吸战士 黑镜	Syphon Filter: Dark Mirror	SCE	2006.9.7	ACT
9	铁拳 暗之复苏	Tekken: Dark Resurrection	NBGI	2006.9.21	FTG
10	席德梅尔海盗	Sid Meier's Pirates!	2K Games	2007.3.16	SLG

《汽车总动员》毫无征兆地冲到了销量榜的第三名，电影的成功还真能带动同名游戏的销量啊。排名第十的《席德梅尔海盗》则是由一款很古老的PC游戏所改编，偶尔把老游戏拿出来复刻一下也是蛮受欢迎的。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007 年 3 月 12 日～2007 年 3 月 18 日

排名	游戏名称	英文名称	厂商	发售日期	类型
1	贝兹永恒之钻	Bratz: Forever Diamondz	THQ	2006.11.17	RPG
2	快乐的大脚	Happy Feet	Midway	2006.11.30	AVG
3	任天狗 斑点狗和朋友们	Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo	2006.6.16	ETC
4	史酷比 谁在看谁?	Scooby Doo! Who's Watching Who?	THQ	2006.11.23	AVG
5	任天狗 拉布拉多犬和朋友们	Nintendogs: Labrador and Friends	Nintendo	2005.10.7	ETC
6	马里奥赛车 DS	Mario Kart DS	Nintendo	2006.11.17	RAC
7	任天狗 腊肠犬和朋友们	Nintendogs: Dachshund and Friends	Nintendo	2006.10.17	ETC
8	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	Nintendo	2006.6.8	ACT
9	任天狗 吉娃娃和朋友们	Nintendogs: Chihuahua and Friends	Nintendo	2005.9.22	ETC
10	欢迎来到动物之森	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	2005.12.7	AVG

澳洲的NDS游戏销量情况几乎和上周差不多，几款"《任天狗》系列"作品则依旧盘踞在前十位内。排名第二的《快乐的大脚》也是由同名卡通电影所改编，看来想要游戏大卖，把电影改编一下倒也是个不错的方法。

汉化讯息台

文 小志
编 马修

4月1日，不少汉化小组借着愚人节的机会，乘机"涮"了玩家一把，《圣女贞德》、《雷顿教授》等大作的"汉化版"让许多朋友大呼上当。但要说4月初的汉化游戏众多，那可一点都不假，连久违的GBA汉化游戏都重出江湖了。

《超级机器人大战J》汉化DEMO版



4月1日，GBA游戏《超级机器人大战J》的汉化DEMO版在"机战世界"网站(http://www.srworld.net/)放出，本版翻译了包括男女主角的第一、二两话在内的共12话剧情，此外系统菜单，指令菜单，芯片、精神的说明也已经汉化完成。

经过测试，目前已经发现诸如开始时小段文字缺失、女主角5行台词无法显示以及人物头像顺序错乱等BUG，但是因为考虑到本身就是DEMO版，因而汉化者未予以修正。之所以发布该版，目的有二：一是看有没有因导入文本而造成的不可预见的小错误(如乱码，漏字等)，再就是调查大家对汉化风格是否满意(如人物名称，能否允许轻微KUSO)。另外汉化者透露这是最后一个测试版，下次再与大家见面的就将是正式版了，有意参加汉化工作可以通过QQ(76715142)或者MSN(usoewin@hotmail.com)联系报名。

《实况足球胜利十一人》汉化整合修正版



4月11日，EZ网站(www.emu-zone.org)会员emn在论坛发布了GBA游戏《实况足球胜利十一人》(本刊译作《世界足球 胜利十一人ADVANCE》)的汉化整合修正版，顾名思义，该版是emn根据之前网上流传的两个汉化版整合修正而来。据介绍，本版修正了"GUYS汉化版"游戏标题处花屏的BUG，并缩减ROM容量至64M，还把"任意飞汉化版"部分资料整合了进来，其他地方没有改动。

集成了两个版本的优点后，本版已经具备了以下特点：大部分系统选项和说明中文化，全球队名中文化，俱乐部实名化，以及球员姓名英文实名化。没有记错的话，emn还做过其他GBA汉化游戏的修正和补漏，感谢他一直以来的劳动。

《风之克罗诺亚》剧情汉化版



4月6日，另一款GBA游戏《风之克罗诺亚》的剧情汉化版由yeyezai发布在他的个人BLOG——真空实验室(http://blog.tgb.net.cn/)，本作汉化人员包括破解：flyeyes，翻译：灰米，Logo制作：yeyezai。本版的剧情已经完整汉化，其他部分因技术原因无法进行。因此汉化者特别声明，本版就是完结版，今后将不做更新。这款游戏是春节后发布的第一款完整的GBA汉化游戏，汉化得非常好，大家不妨一试。

《竞争数独》汉化版



呀呀罗宾4月1日发布了由他个人汉化的NDS游戏《竞争数独》的汉化版。由于是第一次独立汉化游戏，呀呀罗宾坦言自己非常激动，并感谢了汉化期间给予他帮助的部分朋友。本版只是进行了图片的汉化，文本方面汉化者还在进一步研究。经笔者测试，目前仅仅是进入游戏时的部分选择按钮已经汉化完毕，不过汉化者提到游戏会继续汉化下去，祝愿呀呀罗宾今后的汉化之路能够更加顺利。

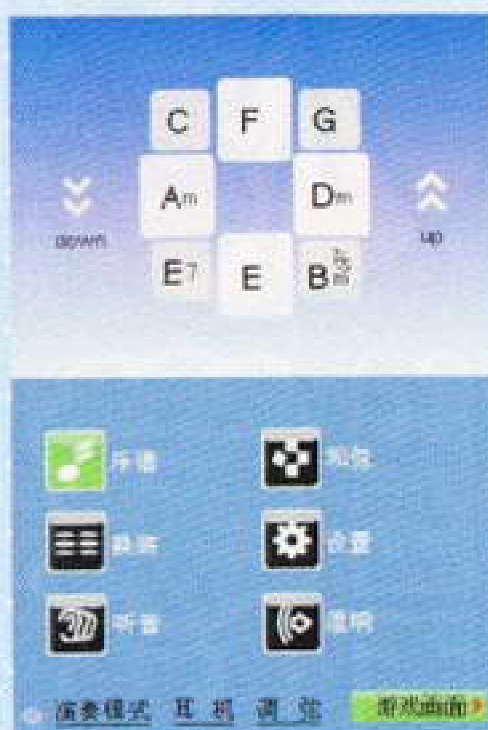
《星之卡比 呐喊团》剧情汉化版



TGBUS论坛会员CRomputer于4月11日凌晨在该论坛"NDS掌机讨论区"发布动作游戏《星之卡比 呐喊团》(本刊译作《星之卡比 多罗奇团前来拜访》)的剧情汉化版。本作的发布非常低调，连最基本的汉化人员名单也未列出，不过在游戏LOGO处发现汉化人员除了发布者CRomputer以外，还有一位翻译"幽静阑珊"。据介绍，目前全剧情文本汉化完毕，如果发现有问题，请到汉化者的补丁发布贴(http://bbs.tgbus.com/viewthread.php?tid=2330574&extra=page%3D1)指出，感谢汉化者的辛勤劳动。

《吉他弹唱DS》图片汉化版

NDS上个性游戏《吉他弹唱DS》的图片汉化版，于4月3日在EWIN论坛(http://www.ewinflash.cn/BBS)发布，据介绍，该汉化版是作为破解人员"秀人"的"破解一对一教学计划"的成果发布的，参与汉化的人员有：木月@JLU(破解兼美工)，Pandasonic(翻译)，秀人(破解指导)。另外EWIN汉化组还透露，其他几款NDS休闲小游戏的汉化也已经启动，期待这支来自烧录厂商旗下的汉化组今后能够有不错的表现。



《魔术大全》1.0汉化版

APEX汉化组4月6日发布了NDS游戏《魔术大全》的1.0完整汉化版，此后的4月9日又发布了1.02修正版，修正了某处因图片错误而导致的花屏。

和之前的版本相比，1.02版已经可以用近乎完美来形容了，经笔者测试，目前不但所有文本和之前没有翻译的部分图片被完全汉化，就连游戏中以漫画形式表现的魔术揭秘部分也彻底变成了中文；要说美中不足的地方，那就是游戏中的语音部分没有中文化，某些利用到麦克风以及声音效果的魔术可能无法很好地表演，但是这和技术以及人力都有关系，我想诸位玩家应当予以理解。

据悉，APEX在发布《魔术大全》的第一个汉化版后一直未做更新，因而招致了一些较为偏颇的言论。好在汉化者选择了忍耐，三个月零六天的时间过去之后，完美的1.0版悄无声息地来到了我们面前。

《迷失蔚蓝2》简繁汉化版发布



3月31日晚间，NDS游戏《迷失蔚蓝2》(本刊译作《幸存少年 迷失蔚蓝2》)的简繁汉化版发布，为了让各位玩家第一时间玩到本作的汉化版，PGCG汉化组和巴士汉化组协力完成了本作的汉化。虽然整个汉化过程比较短，但本版是经过内部测试，保证质量后才发布的。当然，大家在游戏过程中如果发现有疏漏的地方，还请到TGBUS论坛(http://bbs.tgbus.com/)的"PGCG汉化小组"专区汇报。

《重装机兵》白金典藏汉化版

除了《魔术大全》，另一款NDS游戏《重装机兵》时隔两个月之后也发布了最新汉化版——白金典藏汉化版。PGCG汉化组成员Pluto，于4月10日在TGBUS论坛发布了本版。相对上一版，该版修正了将近150KB的不合适文本，并且进行了十多次的润色和测试。从发布者的说明来看，目前游戏中所有因为汉化引起的BUG已经全部解决，部分图片错误也进行了修正，但是"斯大林改造"导致的死机可能依然存在，这是日版ROM本身就带有的BUG，并非汉化所致。

汉化组还特别提到之前的汉化版存档可以适用于本版，此外模拟器no$gba2.4可以很好地运行本作，笔者测试后发现模拟器可以正常运行游戏，并且能存档，有声音，如此一来没有NDS主机的玩家也可以尝尝鲜了。

托网络的福，今后"汉化讯息台"中涉及到的补丁、游戏、模拟器，小志都会在《掌机王SP》上市后，第一时间为大家提供下载服务，详细的下载地址会在文末给出。遗憾的是，由于时间仓促，本次的下载地址还无法给出，需要的朋友可以关注levelup论坛"PSP综合讨论区"和"NDS、GBA综合讨论区"的相关帖子。

GOLDEN EYES



掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

《DJ Max 携带版2》、《逆转裁判4》和《真·三国无双DS》都是超人气系列的续作，前两者都保持了系列一贯的高超水准，没有辜负系列FANS的期待。相比之下，《真·三国无双DS》就显得过于逊色了，不仅水准完全无法和正统的《无双》相提并论，即使是作为一款无名ACT作品，它的表现也无法及格。

POCKETGAMES

DJ Max 携带版2

DJ Max Portable 2

UMD■pentavision■MUG■2007年3月30日■1～2人■无对应周边



PSP

画面

音效

系统



如果说前作只是一款试验性的PC网游移植游戏，那么本作就可以当成一款完完全全的原创音乐游戏。总数超过100首的乐曲名单首先就已经让人大饱耳福，更不用说其中有60首还是PC版中从未出现过的全新曲目。Fever系统加强了游戏的爽快感。和1代UMD联动的设定也是第一次在PSP上出现，用2代的系统演奏1代的歌曲也是一件非常有意思的事情。 推荐



这款由韩国公司制作的音乐游戏推出PSP版第一作时就广受好评，而第二作不但在MV动画和音乐选集上保持了系列一贯优质的作风，还加入全新的Fever系统，让连击爽快度更上一层楼。绚丽的画面、劲舞Pop音乐，再加上优秀的节拍判定以及PC等平台积攒的人气，受欢迎是意料之中。本作隐藏要素依旧非常丰富，喜欢挑战的玩家不妨试试。 推荐



虽然是一款音乐游戏，但是包含了大量的RPG要素，经验值、金钱、装备、任务……这些要素让玩家在重复的"锻炼手指"的活动后有了更多追求的东西，玩起来投入度大增。游戏对按键时机的判定比较宽松，看着自己打出数百连击还是很有成就感的。值得一提的是游戏收录的要素非常丰富，不光有原声OST，还有大量的MV，感觉十分超值。 推荐

波斯王子 宿敌之剑

Prince of Persia: Rival Swords

UMD■Ubisoft■ACT■2007年4月3日■1人■无对应周边



PSP

画面

音效

系统



作为PS2版《王者无双》的移植版，除了新加了几个比较鸡肋的模式外，就几乎没有什么改进了。游戏画面不过不失，人物动作流畅细腻，花哨的动作是游戏的亮点所在。由于PSP键位设置的缘故，所以在做某些动作时容易出错，加上视点转换不太方便，所以玩家需要花不少时间来慢慢适应。本作最大的缺点就打击感太差，刀剑砍在敌人身上就如同砍在棉花上。



移植自PS2的作品，游戏的整体素质算是不过不失。本作在剧情上与PS2《王者无双》基本相同，系统、手感上也继承了PS2版风格，而且游戏画面也继承了原作的高素质作风，移植度异常之高。另外，厂商还厚道地为本作加入新的关卡和模式，对战模式紧扣"一个战士，两个内心"的主题，时间挑战则设定了不少谜题，ACT达人不妨感受一下。



原作就比较优秀，这次的移植版虽说在画面上有一些缩水，其他部分基本完美地得到保留，游戏画面调整为真正的16：9，而且还有一些新要素加入，整体表现还是不错的。限于PSP按键不足，游戏操作与PS2版略有不同，一定程度增加了操作复杂度。游戏流程很长，耐玩度有保证，不过旋转视角的时候王子偶尔出现的鬼脸常吓人一跳。

机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版

机动戦士ガンダムSEED 连合VS.Z.A.F.T.PORTABLE

UMD■NBGI■ACT■2007年4月5日■1～4人■无对应周边



画面
音效
系统



尽管移植的不是万众期待的《II Plus》，但本作的复刻素质相当之高，新增的任务模式基本可以看成街机模式的扩充版，借此可回顾《SEED》的整篇剧情。关卡的数量和质量都能让人满意，尤其是机体的升级进化系统让游戏乐趣大增。手感方面依然没的挑剔，除了少量的鸡肋外，大多机体的研究价值都相当高，完全可以当作一款优秀的格斗游戏研究。推荐



Capcom制作的高达动作游戏一直都不错，给人以还原原作战场感的同时，又不失动作游戏的爽快感。PSP版的本作亦是如此，街机模式下差不多50架的机体体现了厂商的诚意，任务模式下的机体升级以及新机体的取得，也不断给玩家以新意。本作的画面优秀，机体的动作也很流畅，穿插于战斗中的原作歌曲能让看过动画的玩家更加投入。推荐



作为PS2的移植作品，本作套用了原作的全部游戏模式并加入了不少新要素，不过一开始便可以使用隐藏机体这一点还是让人大呼过瘾的。本作的画面比起PS2版虽然稍有缩水，但是也不影响游戏在PSP上的出色表现，继承于动画原作的激昂歌曲也让战斗充满了紧张感。利用PSP的无线通信机能和同伴协助通关也让这款移植作品的乐趣增加了很多。推荐

真·三国无双DS 斗士之战

真・三国无双DS ファイターズバトル

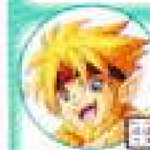
卡片(1G)■Koei■ACT■2007年4月5日■1～3人■无对应周边



画面
音效
系统



作为一款《无双》作品，本作的表现实在不敢恭维，不过如果将本作看成一款普通动作游戏的话，还是有不少可圈可点之处的，像对杂兵战时的打斗感、相同战场每次进入都会有所改变的设定、三个各具特色的原创主角等。不过据点敌将匪夷所思的攻击判定、打不死的对手等都难以让《无双》玩家认同——总体来说，本作给人的感觉实在是过于另类。



说实话，原本想给这款游戏打0分的。在刚刚推出的《无双大蛇》已经可以选择多达79位可用武将的情况下，这款挂着《无双》之名的作品居然敢只提供3位可选武将，实在让人怀疑厂商的诚意。更令人匪夷所思的是，在NDS有着ABXY 4个按键的情况下，游戏的键位安排居然还和传统《无双》不同，单调的连击和平衡性超差的难度实在没有让人多玩哪怕一分钟的冲动。



对于这款游戏，评出这种分数，也实属无奈。只有三个主角、没有升级系统、从头到尾只有一套连续技、没有隐藏要素、装饰一般的卡片收集、轻飘飘的手感，还有最最重要的一点，浩浩荡荡的三国，在游戏中竟然只是主角和对手两个人的战斗而已。怎么看都只能算是一款三流厂商制作的三流游戏。神啊，请告诉我，这真的是《无双》么？

逆转裁判4

逆转裁判4

卡片(512M)■Capcom■AVG■2007年4月12日■1人■无对应周边



画面
音效
系统



总体风格和玩法上与系列前几作差别不大，优秀的故事依然是这款作品的最大卖点之一，引人入胜的剧情让人有一玩起来就想马上知道结局的冲动。虽然只有4个章节，但游戏的内容非常充足，要通关一遍所需的时间也并不短。新加入的"看破"系统在存在感上比较薄弱，显得有些突兀。系列前几作中的一些主要人物在本作中没有任何交代是最令FANS失望的地方。



"《逆转》系列"在次世代掌机上全新的一作没有辜负玩家的期待，画面更加精细，优秀的剧情配合众多个性到诡异的角色都促使玩家萌生一气呵成通关的欲望。系统方面新增的"看破"让案件的解决手段更为多样，抓住蛛丝马迹识破对方谎言有着十足的成就感。流程的长度也保证了相当的耐玩度，惟一不足可能就某些剧情细节方面的交待还有些争议之处。



作为让人期待已久的系列正统续作，本作延续了《新生的逆转》的操作方式与证物3D显示模式，体贴又实在。音乐方面虽然乍听之下有些退步，但配合上游戏中跌宕起伏剧情与悬念给人的感觉依然不俗。新增的"看破系统"让游戏的趣味性与紧张感都大为提升。虽然本作中的主角们都全部换血，但是在游戏中依然能看到那些曾经的熟悉面孔，实在是让人很感动。

怪物猎人 携带版 2nd

PSP

モンスターハンター ポータブル 2nd

◆Capcom◆ACT◆2007年2月22日◆日版

◆1～4人◆4980日元◆无对应周边

黄金眼评分 30 游戏时间：300小时以上 文 胧月



本作在刚公布的时候就引起了猎人们的欢呼，见识过前作在PSP上的抢眼表现后，大家把满腔的热情都投入到对《2nd》的期待和憧憬中去。在拿到游戏的当天，几乎所有的游戏论坛都在讨论《怪物猎人》(即使是在非《怪物猎人》专区)的情景也让人记忆犹新，其后的火爆程度更是不言而喻。如今本作发售已有两个月，游戏中的新系统、要素都被玩家揣摩透彻，下面就让我们在这款游戏热度慢慢退去的时候来细细回味一下。

体贴的系统

对于"《怪物猎人》系列"的游戏系统，无论是掌机还是家用机上的作品，Capcom都在一步一步地更改使其更加趋于完美，对于这一点，从系列初就走过来的玩家可以深刻地体会到。从大的方面来说，本作中新加入的地图预读、可直接跳过部分过场动画以及多处安置异次元箱等都是令玩家赞不绝口的设定；而小的方面，例如猫厨师持有技能可见、发动"异常状态攻击强化"或"属性攻击强化"技能后会直接表示在武器的属性值上等设定都可以看出Capcom在这款游戏制作中所花费的心思。(不过不知道什么时候Capcom才能让玩家直接在屏幕里查看到讨伐怪物的具体血量呢？这估计是新手玩家最需要的吧，笑)

丰富的武器种类

游戏中猎人所使用的各种形形色色的武器是"《怪物猎人》系列"的一大亮点，在《2nd》里除了保持原有武器的基础上还新加入了4种新的武器类型，为玩家提供了更多的选择余地。每种武器都有它独自的特性，而且要配合角色发动的各种装备技能才能将它的作用发挥到极致，作为一名好的狩猎者，不能只专注于使用一门武器，而是要全面发展，在熟悉各种武器的特性后再根据讨伐的对象来确定具体使用哪种武器最为合适。

绚丽的防具

和猎人使用的武器一样，角色身上所穿的防具也无时无刻体现着猎人的身分和地位。从朴素平庸的战斗套装到华丽得掉渣的祖龙装，它所反映的则是猎人在狩猎过程中用艰辛和汗水换来的结晶。一名优秀的猎人，他的仓库里会存放有



大量的防具，每次出征前都会挑选出一套最合适的换上。"女仆装"、"护士装"等恶搞装备除了带有一定的炫耀性质外，其绚丽、养眼的姿态也成为《怪物猎人》所拥有的严谨世界观中一道华丽的风景线。

新增的怪物



除开先前在PS2版《MH2》里登场的几个古龙种怪物，本以为游戏中就只有一个轰龙为PSP版新增原创怪物，直到游戏最后才发现还有个霸龙登场，心里就暗自佩服Capcom居然将它"藏"得这么深。就实力而言，古龙种怪物和轰龙都算得上是一流(只是轰龙的各项攻击动作都比较猥亵)，而霸龙则相对弱了很多——除开首次挑战时会被它震撼到外，一旦猎人熟悉它的攻击方式、了解其腹部下有足够大空间为猎人提供各种活动后，它便被视为和黑龙系一样的"外强中干"类角色。

万能的装饰珠

严格地说，这部分内容

应该归入前面的“体贴的系统”一类，不过由于它在游戏中有着举足轻重的地位，因此还是决定将其单独拿出来说一番：首先它的最主要作用就是辅助猎人发动特殊技能，这样能使得玩家在实际游戏过程中得到更多的实惠，每当猎人东拼西凑配出一套强力装备的时候，一种强烈的满足感会油然而生；其次它需要反复讨伐怪物获得足够量素材后才能制作，从另一个方面使得游戏更加耐玩；最后就是没有沿用PS2版装饰珠不可反复利用的设定实在是大快人心，毕竟这样烦琐的系统并不适合在掌机平台上出现。

联机的乐趣

相对于家用机版进行网络游戏的“苛刻条件”(至少对国内玩家来说是这样)，PSP版直接使用Wi-Fi连接或者是利用第三方软件(如KAI等)都使得联机非常便利。“《怪物猎人》系列”并不是宣扬个人英雄主义的游戏，与同伴协商好对付各种凶猛怪兽的战略战术、当同伴陷入危机的时候及时伸出援手等都能很好地培养玩家的团队精神。套用大部分玩家的话：“之所以联机，是因为快乐。”是的，当每位猎人在联机过程中得到自己的快乐后，他还会去在意什么呢？这不正是玩游戏的宗旨么？

时时的更新

打游戏发售的那天起，Capcom每周就会固定放出新的下载内容，包括限定任务、特典内容等要素来延续游戏的寿命。通过完成下载任务，玩家可以得到一些特殊的道具，这样就能制作在正常游戏过程中无法得到的武具(虽然实用性普遍不高，但是还是能给猎人们带来新意)。不过到目前为止，游戏发售前大力宣传的“海贼装”、“旋转投掷爆弹”等内容都还未曾与玩家见面，而那只“所有龙的祖先”在何时登场也成为目前猎人群体中最期盼尽快得到解答的问题。

游戏的不足

前面说了那么多优点，现在就来说说游戏中存在的几个小小缺憾吧：

1.玩过系列的玩家都知道，《怪物猎人》的难度是以“宽进严出”而闻名，不过本作中集会所前期的难度低得可怜(主要表现在BOSS血量极少)，难怪不少玩家拿到游戏的时候惊呼“怎么2代这么简单”。而到了游戏后期，特别是一些8★的古龙讨伐任务中，古龙所拥有的体力和攻击力都甚至超越了家用机版，对于单人挑战来说，几乎都无法在25分钟内将其杀死，虽说能够在下一场内继承伤害继续挑战，不过这样冗长的战斗对于即使有充足游戏时间的玩家来说也是非常地不妥。



2.本作中套装所持有的技能组合确实强大得过了头，虽然我们可以认为这是Capcom想极力挽回套装在系列中的劣势，不过其尺度确把握得有些过。这点以游戏初期的商店货猎人套装就能发动“自动マーキング”技能为苗头，历经过渡期的“斩味水平+业物”镰蟹装到后期通过三种装饰珠不同搭配而实现全能的霸龙装更是到了一发不可收拾的地步。由于这些装备的出现使得大家在防具选择上被压迫到一个很小的空间范围内，这样便极大地扼杀了玩家的创造能力，我们也很难在KAI上见到极富个性的猎人配装出现。

3.防具升级系统，只需要各种铠玉和金钱便能实现防具的强化确实显得过于呆板，而整个强化过程中也没有其它亮点可言，可谓白白浪费了防具强化这个系统设定。

结束语

本次的《怪物猎人 便携版2nd》在游戏发售前的预约套数就超过了40万套，而在游戏发售当日在日本各地的游戏店都出现了百人长队抢购的情况，如此高的人气促使它成为PSP平台上第一个百万销量大作，并且一举击败Wii上的《火焰之纹章 晓之女神》、PS2上的《寒蝉鸣泣之时》以及DS上的《雷顿教授与不可思议之镇》，稳坐当周销量榜榜首。这对于喜爱着一系列的玩家来说这必然是一条振奋人心的消息，相信Capcom以后也会在本系列的制作上投入更大的人力物力，在这里预祝“《怪物猎人》系列”越走越成功。(PS:真希望《怪物猎人3 》能早点同FANS见面)

译 胧月 美编 咕噜



证言开始

翘首以盼的《逆转裁判4》终于如期发售了，这也是《逆转裁判》在次世代掌机平台上第一款完全原创的作品。从游戏的品质来看，本作确实是制作者们心血与期望的寄托，本次访谈就带领大家接触一下这些幕后的英雄们。

游戏终于发售了，现在的心情是？

——现在的心情如何？

松川： 胃很痛啊……接来下本人的使命，就是必须为了让用户们知道《逆转4》而不断努力。

巧： 虽然游戏已经开发完了，不过我却完全没有工作已告一段落的感觉。发售前自然是紧张得要命，现在依然很紧张……这颗心始终还是很不安。

涂： 我的工作还没有完，因为必须还要去绘制插画。

巧： 我们回去的时候，只有涂先生一个人还在工作。

——那么，什么时候才能享受一下大功告成的心情呢？

巧： 嗯，如果能休假的话。

涂： 一定要休一个长假！

（笑）

松川： 不过，还真是疲劳呢。

涂： 到现在还没办法放松下来。

——《逆转4》在去年TGS上得到了未来赏（注：该赏由TGS当日的到场来客从尚未发售的游戏中投票选出），并且发售前也有着高昂的人气。巧先生作为系列的生父，对于作品如此受欢迎的状况有着怎样的想法呢？

巧： 嗯，应该说很不知所措吧。之前曾想系列在成步堂三部曲后就该结束了的啊……

——前作《新生的逆转》后，您曾说自己已经江郎才尽了。

巧： 这个么……其实从最早的1代开始，我每次都会这么说啊（笑）。多亏有了FANS的支持，总算是能将《逆转》的故事继续写下去了。

松川： 虽然有自吹自擂之嫌，不过能够一直留住FANS的心真的是很厉害。



▲去年TGS上登台的巧先生和松川女士。

——TGS上曾放出过游戏的DS体验版，玩家们的反响怎样呢？

松川： 在TGS之类的游戏展上，试玩用户大多是系列的FANS，很多人都抱着"好想

继续玩下去啊”、“真的很担心成步堂呢”这样的感想。大家都给予了一些善意的意见，我觉得这点确实相当难得。

巧：难道没有反映“我绝不允许成步堂变成那种样子！”的玩家吗？应该有不少吧。

松川：……确实有呢。

巧：诸如此类的意见也应该如实说出来啊，这样才显得真实嘛。（笑）



◀官网上的《逆转裁判4体验版》。

我们认为：4代并非新旧交替，而是新旧的融合！



新章以新旧融合的方式开庭了！

——玩之前就一直抱着“这是全新的游戏，应该和系列前作完全不同吧”的想法。玩过之后才发现，本作还是超出了我的想象。



▲绘制得像是电影海报的插画，主要的6名角色被一个巨大的腕轮围绕着，可见腕轮在本作中有着相当重要的意义。

涂：第一话倒很像是成步堂篇的最终话呢。（笑）

——尽管不能够剧透，不过第一话的惊人展开让玩家从开始就慢慢不可自拔了。

巧：可以说是高兴，也可以说松了口气。最后剧本担当的任务还是落到了我的头上，其实开发当初就在想，全新的章节换个人来写剧本不是更好吗？果然如果由我来写的话，还是无法割舍对系列前作里那些角色的感情啊。由于是描写新主人公的新章，因此我想让系列再回到一个原点。这次的宣传插画上成步堂被画成这样的大小，一定也是因为我担任剧本的缘故吧。

——谈谈我个人的真实想法，这是“已知《逆转裁判》世界中的新作”，那种感觉和第一次玩1代时差不多。不光是有了演出动画，而且推理色彩也更加浓厚了。

巧：真的是这么想的吗？

——是的，真的是这么认为的。

松川：太感谢了！我玩过之后也在想，这次的4代并非新旧交替，而是新旧交融。我们很欢迎从4代开始购买系列的新用户，而且……

巧：欢迎？

涂：这是什么角色？（笑）

松川：（瞪两人）总之，我希望那些陪伴

系列一直走过来的玩家在玩到本作的时候，也能感觉到这是一款彻底的革新作品。

——说起来我好像也确实把自己沉浸在一个完全新作的感觉中了。

涂：（满足地）啊，正中我们下怀了。

（一同笑。）

成步堂作为中坚律师的话会很无聊

——第一话看到成步堂时，我还满以为他是王泥喜的老师呢。没想到竟然是以那样的方式出场！

巧：如何安排成步堂的空间也是这次的重点。之所以会这样安排他的戏份，原因在于7年后的成步堂如果只以一个普通中坚律师形象登场的话，不是太没意思了吗？于是我脑海里立刻浮现出他在本作中的那副样子，然后让涂先生以画笔再现出来。

涂：设计过程还是很顺利的。不过，最初巧先生让我将成步堂设计为“完全无法认出的人”，之后又让我把形象进一步弄得糟糕一点，于是就把成步堂设计到连我都觉得不妥的地步了。

——是让你弄成流浪汉的形象吗？

涂：是让我弄成邋遢的形象。（笑）我有时会想，这样的设计对于成步堂来说会不会太过分啊？但是巧先生点头说“OK”就通过了。

巧：本来是想让大家都认不出这是成步堂的。不过，自从去年秋天的广告后，各大杂志就都刊登了成步堂的就这副形象了。其实如果你之前完全没有得到这方面的信息而开始玩本作的话，一定会大吃一惊呢。唉，现在这样的网络社会，信息交流实在太快了呀……真不想让大家事先就知道那是成步堂啊。这样想的话，一个系列的狂热FAN在事先完全没有接受4代宣传的情况下玩到本作的话，也许会是最快乐的（笑）。



▲成步堂以被告人的身分登场，的确是出人意料啊。

无法揣测的角色们

——说说新主人公王泥喜吧。

巧：王泥喜法介这个角色的诞生是颇为严谨的。我们想让他有一点小孩子般的不可靠感，这也是为了跟成步堂的形象明显区分开。不过，如何明显区分这两个角色，还真是伤脑筋的事情。

涂：有了前面3代的积累，成步堂这个人物已经沉淀了相当的内涵，这点是王泥喜无法比肩的。我曾一度担心他是否能担负起主角这个重任呢。在王泥喜的脸部绘制方面，有一部分继承了成步堂的某些特点，但是又不能让玩家感到不协调——这方面可是下了大功夫呢。玩家在游戏时，能够顺利融入其中是我最希望看到的了。因为如果讨厌主人公的话，这就变成一个充斥着讨厌角色的游戏了。

松川：“《逆转》系列”的主人公都可算是玩家的投影，同时又是游戏中的一个角色。这方面的平衡我认为表现得相当不错。

巧：每次都差不多是这样。原先是想把4代弄成全新的《逆转》，实际在做的时候，发现游戏的发展有些偏离我们的初衷了。原因就像前面说的那样，4代成为了一款新旧融合的作品。从另立门户的角度来看是失败了，不过也因此在其他方向有了不错的表现。在写剧本的时候，很多预想的东西都在向好的方向变化。不过，王泥喜会是这样的一个人……尽管剧本是我自己写的，我还是觉得很意外啊。因为之前计算的东西几乎都没有表现出来，惟独没有偏离的就是角色的设计大纲了。

——茜的改变也很大啊，居然变成了刑警。

涂：《新生的逆转》中茜的形象和本作的美贯很是接近，如果还是让茜保留前作形象就未免有些重复之感了。所以设计成本作中的那种形象也是必然的了。

巧：果然7年后的世界里，白发的系锯刑警科学办案的样子……

涂：还有就是王泥喜的老师也是男人，这样一来主人公四周的男人实在太多了。

巧：是啊。不过，牙琉律师真的是男人吗？

涂：他的手指不是很有力吗！如果是这样的话就早说嘛，不然可能会惹人生气呢。

巧：最后的最后来上一句“王泥喜君，出发了哟”这样。（笑）说起来，茜也和当初构想的剧本里判若两人了。虽然在游戏完成后做了一些调整，但是跟我原剧本中第二话和第三话的茜比起来，简直像是出自另一个人的笔下。

松川：我玩过之后就在想“啊，茜变成这样的女孩了啊。到底是什么促使她改变的呢？”

涂：什么“促使她改变的呢”，不是那种女孩啦。

松川：反正我是很惊讶了。小茜居然变成这么锋芒毕露的角色了。



▲在《新生的逆转》中还是高中生的茜，如今也长成成熟的女性了。

对手检察官·牙琉响也是怎样的人？

——对于《逆转》来说，检察官的存在也至关重要。身为检察官同时又是摇滚明星的响也，到底是个怎样的人？

涂：实际上，虽然我在画他，不过对他还是有很多不太明白的地方。不过，测试员们都说“这是个不错的家伙”。（笑）

巧：不错的家伙。

松川：一年多以前在设定这个角色的时候，完全没想到会变成今天这个样子。

巧：是啊，响也也是个费神的角色呢……也许是我也不太明白吧。应该说他是个多变的角色，不过再说下去就有剧透嫌疑了，所以很遗憾不能说得很详细，或是对他乐队的感觉之类。

松川＆涂：牙琉 WAVE！

巧：当时没有考虑太多就决定要有这个乐队了，我还在想涂先生听了乐队的设定会不会生气。

涂：你已经向我道歉过了。

松川：乐队的曲名也是。请原谅我不能说得很详细，在决定究竟唱什么歌的时候，也在想这个曲名会不会让涂先生生气啊。这样帅气的曲子配上这种歌词，本作的作曲者可能也会生气。（笑）

——摇滚歌星的想法是怎么来的呢？

巧：制作角色的时候，没有目标是不行的。这次，美贯的身分是魔术师，我们又经过再三考虑，将响也设计成了摇滚明星。

松川：最初只是想让他穿类似摇滚的服装。

涂：开始完全没有打算让他跟音乐扯上关系。在人物绘制完毕但是剧本还没有完成的时候，巧先生说“不给他添加一些设定吗？”于是就变成摇滚歌星了。

（一同笑。）

涂：于是，我就想抱着画画看的想法买了3本昂贵的参考资料，同时也做好打水漂的觉悟了。

松川：当时，涂先生的桌子上放了许多有关银色装饰品的书。当我问他的时候，涂回答说巧先生关照他把响也做成一个臭屁的角色。

涂：现在看来，买的那些东西基本没派上用场，那个G形的项链不是一般的大。



▲王泥喜的对手，天才检察官牙琉响也。

巧：本作的角色里面，涂先生是最中意牙琉兄弟么？虽然感觉这两个角色给你造成了不少麻烦。

涂：也不是，谈不上什么最喜欢，因为每个角色都下了狠功夫。与其说给我造成麻烦，倒不如说设计得很辛苦。

巧：形象是正统的美男子，我也听说他们

一早就有了不错的人气，就是不知道玩过游戏后他们FANS的数量会增加还是减少。

涂：完全不明白了。

松川：嗯……说起响也这个角色，系列前作不也有御剑检察官吗？想要响也超越御剑，就得在其他方面下功夫。不过游戏里实际的响也并没有能如我设想的那样。

涂：我只是照要求办事！

（一同笑。）

松川：不过，虽然跟想要的东西不太一样，设计还是非常成功的。

巧：很帅气的形象最好还是不要做出什么奇怪的举动。

涂：嗯，确实和之前的《逆转》角色不太一样。

松川：是啊，原创感很强的角色。

巧：响也这个角色，我们很难给他一个明确的分类，要描述这样的人也确实很难。

松川：不可理解的人物？

巧：或者说包围着这个角色的世界自身就有些不可理解。不过，我觉得这也是4代独特的味道。涂先生很善于挑战难题，像御剑这类角色也是在剧本完成之前就设计好了，无形之中，角色的画像也对性格有一定的修正作用。这次当响也拥有摇滚歌星这个双重身分时，他的性格就又被重置过了，真是不可思议的感觉。

涂：这种感觉就像打猎时虽然命中了猎物，但是却没有落到自己预想的地方。

松川：不过，最后的响也比我们当时所想的更有个性。当玩家在游戏中遇到响也的时候，也一定可以理解什么叫作“不可理解”了（笑）。

开发中的辛苦

——剧本和角色都很让人头痛，那么其他还有什么工作让你们很伤脑筋呢？

巧：因为是全新的一作，所以一定要加入新的系统，想出“看破”这个系统就很费周折。

——从证人的小动作来证明其内心的动摇，确实很有心理战的快感。

涂：不过，这些小动作的幅度调整也有些麻烦。

巧：太过明显的话很容易就被玩家看穿了。还有，“在执行‘看破’时的那只眼睛应该怎样？”之类的。



▲看破系统时独特的眼睛特写。

松川：从生理角度来说也许让人很不舒服呢。

——使用“看破”时的王泥喜都戴着腕轮，这个腕轮据说是在剧本完成前就开始设计了。

巧：是的。涂先生还向我询问这个腕轮到底有什么用。

涂：如果没有什么意义的话，那我就很为难了。

巧：所以这个腕轮就和王泥喜的眼力有关了。最后，能给《逆转4》在推理的基础上加上心理战要素，个人很是欣慰。不过，对于其他人而言如何？涂先生果然还是在角色设计方面头痛吗？

涂：嗯，如何绘制好角色，确实考虑了很久。

巧：比如“这个角色竟被赋予那样的性格”、“画好的角色没有采用”之类的情况。

涂：嗯，这些是常有的。

巧：在写剧本的时候，一些角色的性格会发生改变，因此这些角色也会变得难以使用——这种情况也是有的。

涂：我明明是按照要求画出了角色的表情，结果又跟我说不能用。（笑）

最后给玩家的话

松川：不管是对《逆转4》已经期待很久的玩家，或者是还没有接触过《逆转》的玩家，如果能够去店铺里买上一张来玩的话我会非常高兴。

巧：本作的变化很多，可能再多走一步就是另一个世界了。虽然非常辛苦，不过大家做出的这款作品也总算慢慢得到了承认，请各位一定要玩玩看。

涂：角色们比之前的《逆转》有了更丰富的色彩，不过为了得到FANS的认可，之前作品的角色也会登场。从这个意义而言，角色们很平衡地站在了同一舞台，请大家享受本作带给你的乐趣。

特别企划之○或×



问题1：工作是一种享受吗？
松川○　巧○　涂○
巧：谁都不假思索地写了○呢。
——拜托你们写字的声音轻点。（笑）
巧：写×的话那就有两笔的声音了。（笑）

问题2：想不想当一次律师？
松川×　巧×　涂×
——回答得好快。

问题3：以游戏事业终此一生？
松川×　巧×　涂×
巧：听，每个人都很有力地写了两笔。
（一同爆笑。）

问题4：实际上有没有希望开发时限延长？
松川○　巧○　涂○
——好快！
（一同笑。）
松川：真的很快啊。
巧：实际上我一直都在这么说啊。
涂：嗯。

问题5：想一直活到100岁。
松川×　巧○　涂○
涂：如果可以活到的话。（笑）

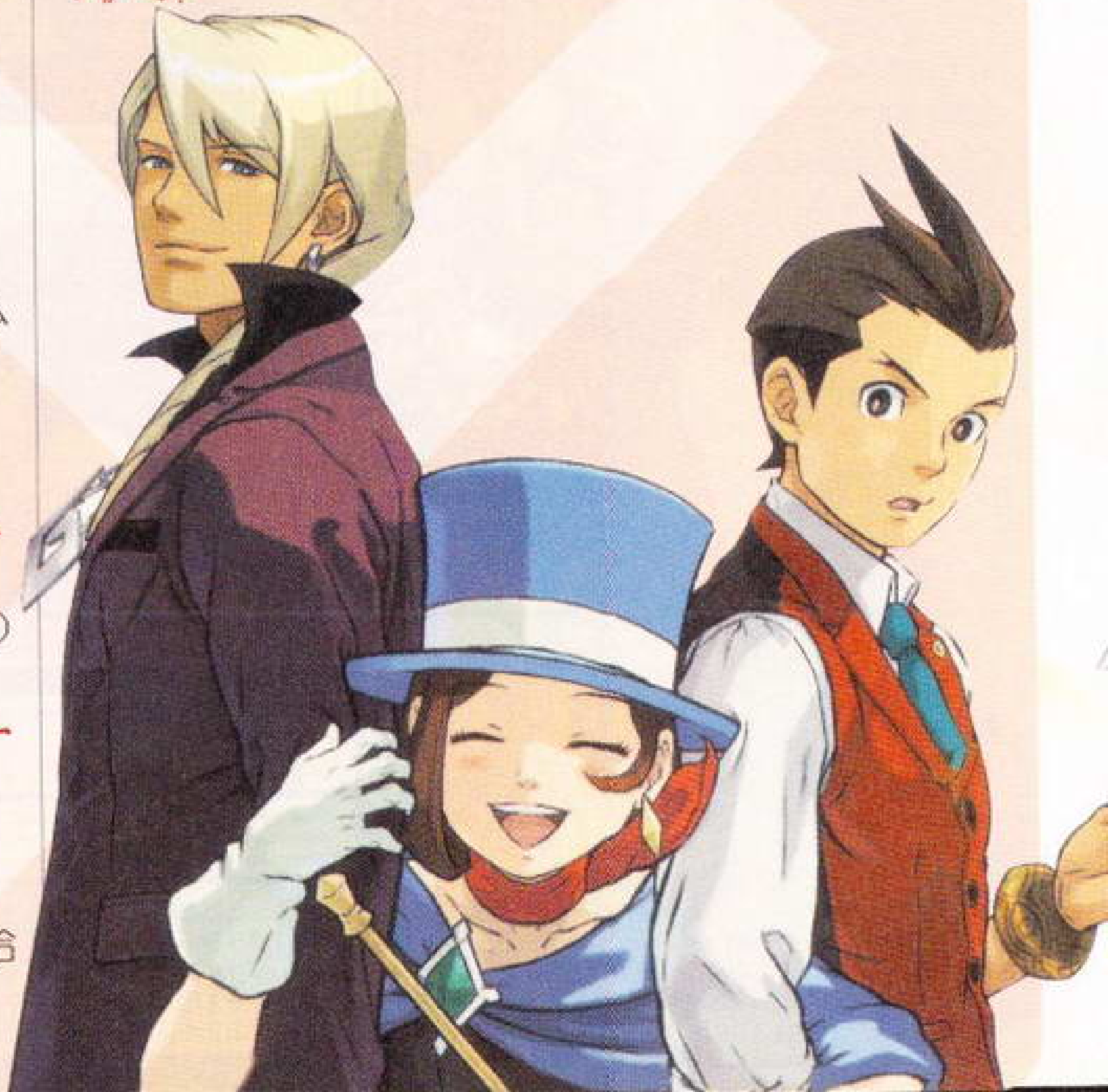
问题6：经常和同组的同事一起玩。
松川×　巧×　涂○
巧：被限定了二选一呢。
松川：其实应该是△比较恰当。
巧：只能是○或×。
松川：△不能选吗？
——如果两边都不适合的话，△也是可以的。
松川：不过，开发中确实没有去玩过。
巧：以后就有时间了吧。

问题7：买了Wii。
松川○　巧○　涂×
巧：好危险！（笑）
松川：巧先生刚买了Wii不久，至于我是《火纹》饭，肯定入手的了。
涂：虽然很想买，不过工作实在太忙没有时间去买啊，这属于不可抗力因素。
（一同爆笑。）

问题8：看了周防导演的电影《それでもボクはやってない》吗？
松川×　巧×　涂×
巧：啊，忘记了。

问题9：已经充分了解了另外两人。
松川×　巧×　涂×
巧：（贼贼地看另外两人）嗯……
松川：不了解啊。
（一同爆笑。）

问题10：王泥喜和成步堂，更加喜欢王泥喜。
松川△　巧×　涂○
松川：选谁都不太合适呢。
巧：果然跟王泥喜还没有多少感情。



FINAL FANTASY TACTICS

FINAL FANTASY TACTICS

ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

之前的报道中曾经提到过本作还将会有惊喜带给玩家，现在这个惊喜终于公布了——来自《最终幻想战略版 A2》中的主人公卢梭将会在本作中登场，为狮子战争增添新的传奇色彩。各位对《FFTA2》感兴趣的玩家不妨先玩玩即将于下个月发售的本作，与卢梭第一次亲密接触的机会可不要放过哦。

文 雷伊　美编 澄香

PSP　最终幻想战略版 狮子战争
ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争
◆Square Enix◆S・RPG◆预定2007年5月10日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆无对应周边
相关报道 Vol.57 P33/Vol.58 P24/Vol.59 P20/Vol.60 P16/Vol.61 P24

拉姆萨与猎人少年的邂逅，将故事导向新的局面

为了救出妹妹阿尔玛，拉姆萨前往了沙漠，并在那里遇到了被怪物袭击的少年。那位少年就是被称为"莫布猎人"的卢梭。拉姆萨在千钧一发之际救下了卢梭，两人的邂逅将在狮子战争的历史中铭刻新的传奇物语。











来自《FFTA2》的卢梭参战！

卢梭 Luso

专门以悬赏怪物"莫布"为狩猎对象的猎人。固有职业是莫布猎人，即使没有"密猎"技能，也可以捕获怪物。总是随身携带着革制的记事本，记录每天的狩猎生活。

◀莫布猎人的技能"叫唤"可以提高攻击力和速度。



从属于南天骑士团的魔道士。是"雷神希德"奥尔兰多的义子。拥有着高超的情报收集能力和分析力，作为希德的军师支持着奥尔兰多驰骋沙场。

▼具有高超魔力的奥兰的固有职业是占星术士，能够驱使"星天停止"等只有他才能使用的动作技能。

奥兰·杜莱
Orlan=Durai

名门贝奥尔夫家的小女儿，出生后不久就被送到了修道院，最近才回到了贝奥尔夫家。比起同父异母的大哥、二哥，还是和年纪相近并同父同母的拉姆萨感情最好。

▼阿尔玛的固有职业是牧师，擅长使用回复魔法。



阿尔玛·贝奥尔夫
Alma=Beoulve



▶阿尔玛在伊古罗斯贵族学院就学，和迪利塔的妹妹很要好。

新增事件 ▷ 逃亡

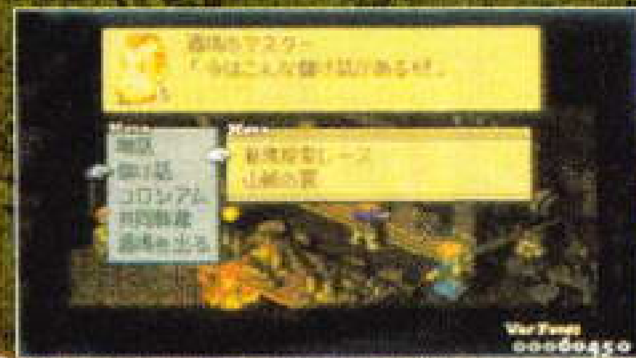
PSP版的本作中除了将加入新人物外，还将收录新的事件。下面介绍的"逃亡"，讲述的是迪利塔将奥维利娅公主送到泽尔提尼亚城时的故事，迪利塔会安慰奥维利娅，还会与北天骑士团的人战斗。



◀在这段追加事件中，玩家还要操作迪利塔发生战斗。

仕事

在酒场中，老板会给你介绍一些可以用来赚取JP的仕事(即工作)。如果接下了仕事，玩家必须从自己的队伍中派遣1～3人去完成工作。经过一定的派遣期间后再次访问酒场，就可以得出仕事结果。结果一共分为失败、成功和大成功三种。如果大成功的话，会得到大量的JP和报酬。



◀不同的酒场中可以接受的仕事是不相同的，此外，还有某些仕事是在特定的月份才会出现的。

勇者物语

"勇者物语"是由历史学家阿拉兹拉姆撰写的历史传记，其中记载了玩家的足迹。随着流程的推进，物语的内容会更新，变得更加充实。



勇者物语的内容

记录 可以重复观看游戏过程中出现的动画。

人物 登场人物辞典，内容会随着故事推进而追加。

仕事 记载过去接受过和现在正在从事的仕事情报。

秘境 如果仕事大成功的话，发现的秘境情报会收录在这里。

财宝 观看游戏过程中发现的财宝，会以音响小说的形式出现。

文 琉璃 美编 紫枫



就在SEGA的《VR网球3》在PSP上发售不到一月后，能与其抗衡的NBGI的"《扣杀球场》系列"也终于公布了新作。时隔近3年，这款同样是以超真实手感而闻名的作品又将给广大喜爱网球游戏的玩家怎样的惊喜呢？让我们一起来看看吧！

PSP 扣杀球场3
スマッシュコートテニス3
◆NBGI◆SPG◆预定2007年6月21日◆日版
◆1～4人◆售价未定◆对应周边未定

击打！扣杀！

胜利掌握在手！你也是网坛明星！

费德勒、纳达尔、沙拉波娃、海宁……当你看到这些网坛名将驰骋在球场上为了梦想挥动手中球拍时，你是否也感受到了来自内心的热血冲动，希望成为他们之中的一员？现在，你不需要花上大笔的资金去购买球拍，也不需要花费大量的精力去学习基本的网球入门，只要你拥有一台PSP你就能享受到成为一位网坛明星的感觉！

自2004年发售在PS2上的《扣杀球场2》之后，系列作品便渐渐消失在大家的视线之中。直至数日前，NBGI终于公布了系列的第三作即将登陆在PSP平台上的好消息，喜欢追求真实手感网球游戏的玩家们又有了新的选择。同时，本作可利用PSP的无线通信机能，进行多人联机对战，同时游戏还支持Game Sharing技术，只要购买一张游戏，就能享受到最多4人同玩的乐趣。



▲丰富的比赛模式以及比赛场地。

独特的操作系统及特技

在绝大多数的网球游戏中，玩家击打球时都需要把握住球接近到一定位置时的时机按下按键，才能准确地将球反击过网。然而，本作却采取与这一传统完全不同的方式，玩家需要先行输入指令然后再击打网球。在游戏中，玩家需要一直按住击球按键，然后在球被击打回来的时候放开按键，使用像蓄力攻击一样的方式将球击打回去，抓准时机的话还能击打出更为强力的回球。


▲抓准时机使出扣杀一击！

在游戏的巡回赛模式中，玩家可以通过比赛来习得强力特技，比如曲线球、强力回转球等。利用这些特技能帮助选手在逆境中取得一发逆转的机会，在保留了前作中大受好评的"优胜喜悦"、"苦练成果"等一系列特技的基础上，本作的还增加了"逆境反击"、"乘胜追击"等新技能。玩家可以利用这些特技来安排战术，在对战中享受到更多的乐趣。

丰富多彩的游戏模式

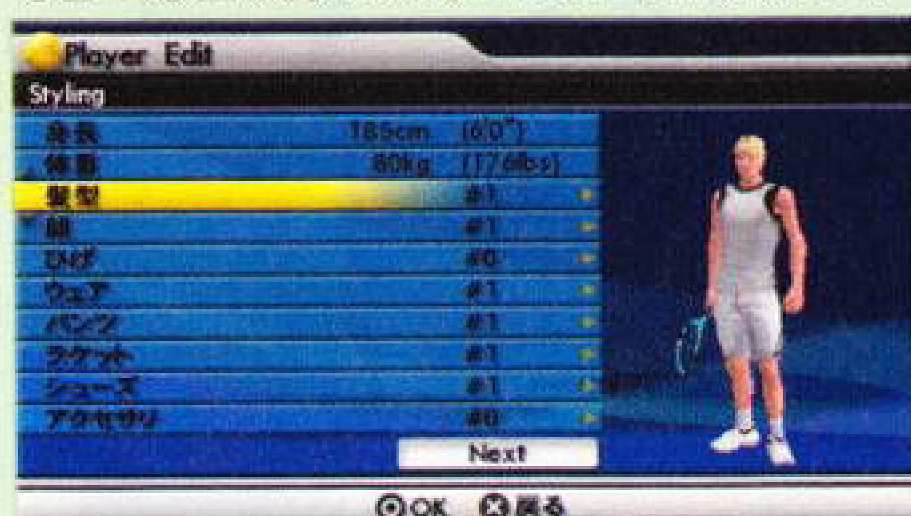
本作共收录了6种游戏模式。除了联赛、自由赛模式外，还有各种练习模式以及迷你游戏游戏模式，能充分缓解比赛之后玩家的紧张感。

巡回赛模式

在这个模式下，玩家可以创建自己的角色，然后进行育成，之后再通过参加各大网球赛事来提升自己的技术以及排名，目标自然是成为世界顶尖的网球选手！

角色的创建：

本作中选手的创作素材是前作的两倍以上，从选手的脸部、颜色、发型、发色、服装等各个方面来打造只属于你自己的独特选手。



▲从各个细致方面来打造你自己的选手。

自由模式

可以自由设定比赛的内容、场次以及参赛方式。在这里还可以进行团体战。



▲能在这里享受轻松的比赛。

通信模式

玩家想要与朋友一起娱乐本作的时就需要进入这个模式，在这里除了可以互相切磋球技外，玩家还可以与朋友进行迷你游戏的对战。支持最多一盘游戏4人同时娱乐。



▲与朋友一同享受游戏的乐趣。

街机模式

使用游戏提供的选手来进行对决，可以自由设定难易度以及比赛规则。



▲来一场真正意义上的网坛顶峰的决战。

练习模式

玩家可以通过这个模式下学习游戏的基本操作，同时还可以利用这里提供的特殊练习来提高自己的球技。



▲充分训练是取得比赛胜利的关键！

挑战模式

这里有很多丰富有趣的网球小游戏，在紧张的大赛之后来这里放松一下心情绝对是一个不错的选择。



■利用炸弹来代替网球，不知道这颗炸弹会在谁的手中爆炸……



2004年1月在PC登陆的著名Gal Game《Fate/Stay Night》于发售当年就在日本创造了14万套的销量，这在日本PC游戏市场不得不说是个辉煌的纪录。该作凭借独特的故事和精心塑造出的Saber、远坂凛等魅力角色赢得死忠无数，几年来，相关的活动、周边、动画都是如火如荼。除了本月19日即将发售的PS2版外，Q版《Fate》也将在PSP上乱成一锅粥了。

PSP	Fate/老虎斗技场 フェイト/タイガ　ころしあむ
◆Capcom◆FTG◆发售日未定◆日版	
◆1～4人◆售价未定◆对应周边未定	

文 胧月　美编 澄香

“圣杯战争”再次爆发!

原作中，七名魔术师要各自带领自己的使魔围绕圣杯展开激斗。为了得到这个能够实现任何愿望的圣杯，只有将其他六名魔术师打倒来证明自己拥有匹配圣杯的强大实力。PSP版本作的故事依然是围绕着“虎圣杯”展开的圣杯战争，而本次圣杯战争的起点，似乎是那位疯疯的“老虎大姐”——藤村大河。

士郎将藤村当作大姐一样看待，因此也一直以“藤姐”称呼她。身为学校教师的藤村拥有剑道五段的实力，因名字发音与“tiger”相近，所以又称成为“冬木之虎”或“老虎”。而本次的圣杯战争毫无疑问地跟她有很大的关联。



序幕

当卫宫士郎睁开眼睛的时候，冬木市已经被包围在“头壳坏掉结界”中。受此影响，所有人都变得凶暴化，魔术师和使魔关系破裂，日本被虎之商品掩埋，世界已经到了崩坏的危机边缘。这时，希望拯救世界的人们和企图将世界进一步摧毁的家伙们形成了对立的两股势力，在这个喧哗的斗技场较量出谁是真正的强者。

热度100的大乱斗



▲地点是我们熟悉的冬木市，一群Q版宝宝就这样在街上开打了。

▲圣杯的出现，让周围的人们产生异变。士郎和Saber在意识到这个危机后，准备踏上战斗的征途。

被卷入战争的角色们



原作的主人公，七魔术师之一，不过就实力而言只能算是半吊子。由于虎圣杯的出现，士郎被卷入了战争的旋涡。



七使魔之一的Saber意为“剑”，与士郎订下契约的她尽管身材娇小，却被称作最优秀的使魔。在原作以及各种同人作品里，可爱、成熟、冷酷、猥琐等等形容词几乎都能跟她沾边。不过无庸置疑的是，这个Tsundere(外冷内热)的女子始终是《Fate》中的人气之王。



魔术名门远坂家的继承者，和士郎在同一所学校上学。虽然拥有很强的战斗能力，不过在学校中却是品学兼优的偶像。



七使魔之一的Archer意为“弓手”，与远坂凛订下契约。和他的名字一样，主要武器为弓。

可爱而强大的战士们





为了圣杯，让我们混战吧！

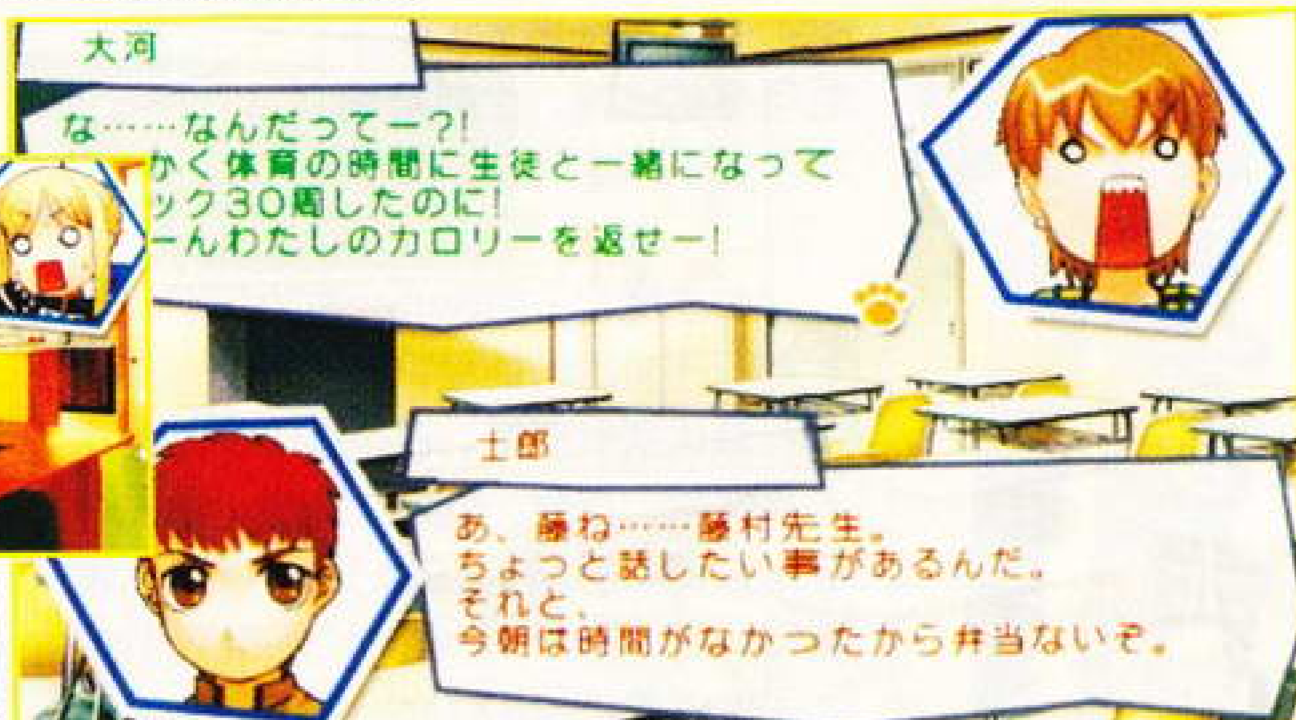
本作角色设计是原作的武内崇先生，本作这些外表可爱的人物打起架来依然是一拳一脚毫不含糊。

爆笑故事，轻松战斗

看过原作的许多玩家可能觉得圣杯战争太过沉重与悲哀，但是本作绝对不会让你陷入头疼的压抑空间。从剧情、对话和人物绘制来看，搞笑逗乐才是本作的主题。不过目前官方并没有在人物介绍旁边附上角色CV，难道本作是没有语音的?

Saber篇





▲士郎等人的味觉变得奇怪起来，为了让料理再次鲜美起来，Saber开始四处奔走。期待川澄绫子念出这些台词的人应该不在少数。

士郎篇

▲觉察到虎圣杯带来不良影响的士郎，向第一犯罪嫌疑人藤村大河发起了试探。

凛篇



▶戴眼镜也能戴出战争来，凛小姐告诉你什么叫祸从眼出。

多人协力游戏





▶▲和朋友一起争夺圣杯，你也是魔术师!



◀Archer与那娇滴滴的"亚瑟王"究竟谁更厉害呢?

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

ニンジャガイデン
ドラゴンソード

NDS 忍者龙剑传 龙剑
ニンジャガイデン ドラゴンソード

◆Tecmo◆ACT◆预定2007年◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

文 雷伊 美编 澄香

《忍者龙剑传》一直以爽快的战斗和高难度著称。在XBOX登陆之后，更是以华丽的画面吸引了一大批系列的死忠。近日，NINJA小组在开发PS3复刻版《忍者龙剑传 Σ》的同时，又公布了全新的NDS版。这次，隼龙又将会有什么样的华丽表现呢？让我们通过这些已经公布的最新情报，一睹为快吧！

漫画式的华丽过场

本作在世界观上和《忍者龙剑传》以及即将登场的PS3版《忍者龙剑传 Σ》相同。但在过场的剧情上，避开了不适合DS的即时演算，改为采用美式风格的2D动态漫画来表现。双屏漫画的魄力同样不俗。



熟悉的角色再次登场

隼龙与迷一样的少女

大家所熟悉的隼龙是"隼流忍术"的正式继承者，他同时也是本作的男主人公。可是站在他一旁的迷之少女却是从未在任何系列作品中出现过的原创人物。她会不会就是本作的女主角呢？这次新的冒险，也和她有着重要的关系吗？





可爱表情集

触控笔操作

行云流水般地连续移动、攻击以及发动忍术。除了防御以外，游戏中的任何一个动作都可以通过使用触控笔发动。



挑空斩击

▲攻击时将触控笔向下滑动，隼龙会使出大力的向上挑空攻击。这也是大部分连续技的起手式。



空中手里剑

▼在普通状态中连续点击屏幕两次就可以进行跳跃。此时点击敌人的话还可以发动空中手里剑攻击。







从敌人头上大力斩下！

▶▲当隼龙处于敌人上方时，可以发动大力的斩击。比如图中这个敌人，在他挥舞手中的大棒且毫无防备的情况下，下斩攻击往往能造成致命的伤害。



飞燕连斩

多个敌人同时横向连锁攻击！

◀当被数个敌人包围的时候，使用触控笔横向滑动就会使出华丽的"飞燕连斩"。将同一条直线上的敌人全部消灭。



冲击波

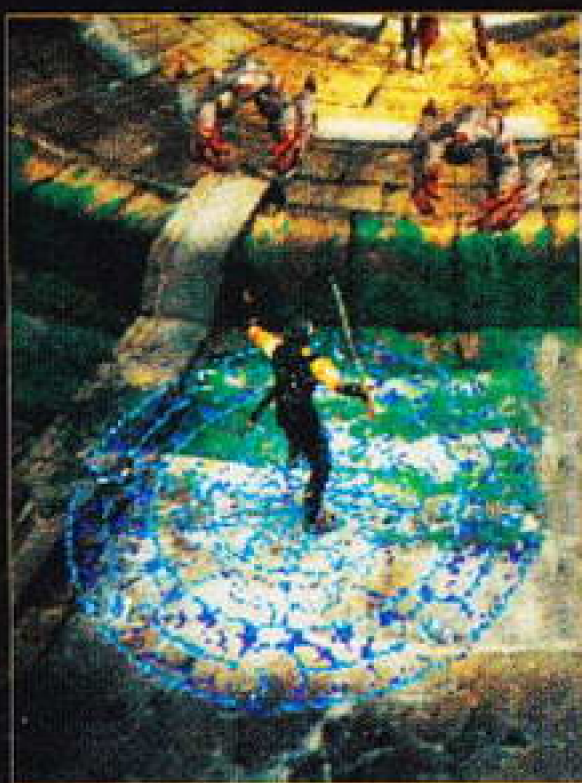
◀在下斩攻击落地的一刹那会引发大范围的冲击波，同时命中周围的敌人。不过看来攻击力不会很高。

书写梵文发动的秘密忍术

五花八门的忍术可以在战斗中发挥不小的作用。本作中，想要发动忍术必须先在下屏按照提示书写出对应的梵文才可以。具体如何才能切换出忍术发动的画面目前还不明朗。不过可以确定的是，在书写梵文的时候，战斗将会暂时停止。从图中我们可以看到在梵文的下方有一个红色槽，也许这就是表示限定的输入时间吧。









◀当面对一群敌人的时候，隼龙发动了忍术，系统切换到了梵文输入画面。



忍术！『火之玉』发动！

◀梵文成功输入之后，忍术"火之玉"发动。一个巨大的火球出现并自动向敌人飞去，造成大面积爆炸伤害。

BOSS战 变化丰富的视角

画面中巨大的BOSS想必《忍者龙剑传》的FANS们都已经很熟悉了，由于屏幕的限制，想要表现出大魄力的BOSS战画面就必须在视角上下点功夫。



◀▼这场BOSS战根据隼龙的所处的位置，一共有三种视角变化。





◀▼被BOSS咬到的时候用触控笔拼命滑动就可以挣脱。



系列中的强敌再次登场！

在《忍者龙剑传 黑之章》中曾经出现过的强力敌人"太古代重鬼卿"姐妹，也会在本作中再次亮相。她们凶恶的本性在本作中又能有什么样的表现呢？



▼倪凯的妹妹，拥有压倒性实力的太古重鬼卿。和姐姐的目的相同，曾经指使过地蜘蛛一族袭击隼龙。本作中她们的秘密是否会被揭开呢？

伊西罗斯

▶曾经担任过长时间太古魔界统治者的倪凯，属于最高级的魔神。她的真正目的是使神圣皇帝复活。和妹妹一样，她也拥有着强大的黑暗力量。

倪凯

文 雷伊 美编 咕噜

NDS 最终幻想XII 亡灵之翼
ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

◆Square Enix◆RPG◆预定2007年4月26日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.49 P56/Vol.55 P52/Vol.59 P24/Vol.60 P28/Vol.61 P30

光环收录

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS
ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

期待大作《最终幻想XII 亡灵之翼》即将于月底发售，下辑《掌机王SP》也将在第一时间为大家献上本作的攻略。在这次相关前线的最终回中，我们将继续为大家介绍将于本作中登场的新角色。



在雷姆列斯与梵等人邂逅的青年。在无人岛上受伤倒下时，被梵等人所救。虽然看上去像是位战士，实际上却不太擅长战斗。他的真实身分以及造访雷姆列斯的目的都是谜。在潘妮萝照顾受伤的他时，两人之间似乎擦出了火花……



▲威利斯的言辞彬彬有礼，但他的真实身分究竟是什么呢？



▲潘妮萝和威利斯在篝火前互诉衷肠的一幕，梵会不会存在危机感呢？

事件介绍

1 艾鲁古族入侵

与地上的人们保持着一定距离独自生活在高处的种族"艾鲁古"，原本过着与世无争生活的他们不知为何对伊瓦利斯发起了进攻。和梵一起行动的艾鲁古族少年琉多，被族人视为叛徒。



▼艾雪试图开导想要复仇的艾鲁古族，在这些人身上，她到了过去自己的影子。



▲艾鲁古族对生活在地上的人们具有着强烈的憎恶之情，他们之间过去究竟发生过什么事？





◀艾鲁古族见到琉多后，认为他背叛了同族。



▶琉多不得不与自己的同族展开战斗，他的目的只是想知道种族间过去到底发生了什么事。



空贼三人组

在聚集着伊瓦利斯大量空贼与海贼的港口小镇中集体活动的三人组。他们的BOSS之前曾经参加过梵等人的旅行，所以三人都认识梵。为了寻找宝物，他们三人来到了雷姆列斯。对利用空贼的“翼之裁判”非常反感，一直都在寻找机会揭竿而起。

▼三人组的老大，总是喜欢做一些引人注目的行动。





▲美貌的女空贼，虽然看上去很酷，但其实却是个很单细胞的人。

艾尔萨

▼ 队中惟一的邦加族，本身实力没得说，对自己是空贼感到非常骄傲。



拉兹

利肯

RIKKEN RAZ ELZA

2 “翼之裁判”的目的

除了梵和巴尔福雷持有古雷巴多斯的秘宝外，“翼之裁判”也拥有同样的秘宝。他究竟是通过什么途径取得秘宝的、又想利用秘宝达成什么目的，一切都是谜。梵等人就是在一切一无所知的情况下，不断地与他发生战斗。



▲看对话，“翼之裁判”似乎想要毁灭整个伊瓦利斯。

▼“翼之裁判”可以召唤出奥丁，这是秘宝的力量吗？





▲“翼之裁判”可以召唤出奥丁，这是秘宝的力量吗？

新的召唤兽公开





奥丁

驾驭多脚军马，能够将一切事物一刀斩断的幻兽。用普通的力量无法召唤，要召唤出它必须将自己的悲痛之情作为筹码。



雷电

低级的幻兽，为了保护拉姆而被制作出来的机械人，一般都成群结队地行动。拥有能够看破真相的眼睛，能够给予抱有恶意之徒以电击。



拉姆

高级的幻兽，能够给予一切罪恶以雷电惩罚的裁判官。虽然外表看上去已经十分年迈，但他的技术和智慧却没有衰退，听说遭到他雷击的人会陷入沉默。

拉米

中级的幻兽，拉姆的弟子。和师傅一样，手杖的头部能够放射出雷击。虽然被称为幻兽，但想要真正独当一面还需要不断修行，平时非常努力。





休息室的发展

在梵的飞空艇贝露茱号的休息室内，只要满足特定的条件，在那里经营的店铺将会得到发展。此外，那里还会发生各种新的事件，休息室中的同伴们会给你各种提示，变化十分丰富。



店铺的发展

如果店铺规模得到扩大的话，那么就能以较低的价格买到店铺中的商品，商品的种类也会变得更加丰富。此外，根据发展状况，那里的事件也会发生变化。

纪念碑的变化

设置在休息室内的纪念碑，会根据玩家的游戏内容和达成率进行变化，纪念碑的颜色和形状等都会发生改变。


可以进行几个阶段的发展

雷姆列斯的群岛

雷姆列斯是由大大小小的群岛组成的，不同的小岛上具有不同的气候和环境，有时差别会非常大。

巨石之岛 多鲁梅拉多斯

贯穿地盘的巨大浮游石是这个小岛的最大特征，历史上有着古代遗迹存在的记录。在那里，安置着雷姆列斯惟一的、代表着力之源泉的圣晶石。


▲岛上群居着会喷射臭气的敌人，玩过"《FF》系列"的应该都知道它的可怕吧。

高山之岛 阿尔达

被庄严的空气所包围的小岛，高耸在岛中央的山脉被誉为"最接近神的地方"，由被成称为"防人"的战士们把守。


▲这里的地形非常复杂，用弓箭等远距离攻击手段将会比较有效。



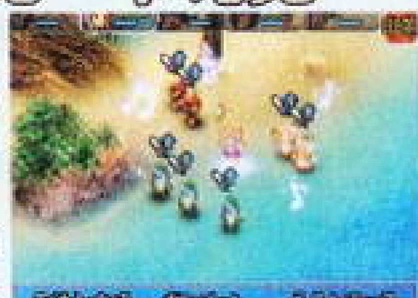
迎风之岛 塞非尔

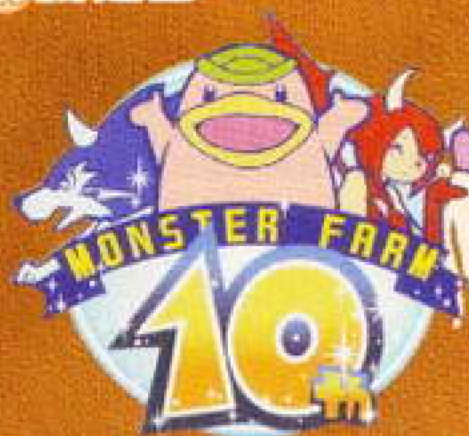
在梵等人的冒险之初造访的小岛，这里气候宜人，绿树成荫，居住着不少艾鲁古族。


▶即使是在犹如世外桃源的小岛上，也会有怪物存在。

大空海 姆尔克・卡瓦克

浮游在空中的大海原，在海上又漂浮着不少小岛，据说那里沉睡着数量惊人的资源。为了得到它们而赶到这里的空贼也有很多。


▶美丽的海岸风光让人心旷神怡，如果没有怪物出没就完美了。



《怪物农场》十周年纪念作品登陆NDS！

文 琉璃 美编 咕噜



NDS	怪物农场DS モンスターファームDS
◆Tecmo◆RPG◆预定2007年7月12日◆日版	
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定	

《怪物农场》是一可以从音乐CD中育成怪物，然后培养它们战斗的游戏。系列的第一作于1997年在PS上登陆，游戏有趣的养成系统，以及活泼可爱的怪物们一经登场就受到广大玩家的欢迎，此后陆续发售的9款系列作品也都受到了玩家的好评。今年，作为"《怪物农场》系列"诞生的第10个年头，系列的最新作《怪物农场DS》将承载着众多FANS的爱，作为10周年纪念作品在NDS平台上登陆，同时本作的游戏系统也将发生翻天覆地的变化！



描绘魔方阵！咏唱咒文调！怪物诞生了！

这次即将发售于NDS上的系列最新作将充分利用到NDS的触摸机能以及麦克风来增加养育怪物的乐趣。想要让怪物诞生，玩家可以使用触控笔在触摸屏上描绘出独特的魔方阵，也可以对着麦克风吟唱出属于你所想要养成的怪物的特殊咒文，不论是哪种方法都使可爱的怪物们诞生。同时，导入GBA版前作记录也是获得怪物的方法之一。

魔方阵再生

本作最大的改变就是这个新增的"绘图系统"，游戏中玩家在"魔方阵再生"的界面下，使用触控笔在触摸屏上画出各种图案就会让可爱的怪物诞生，不同的图案能诞生不同的怪物，多达50种以上的绘画图案能让玩家充分享受"画"出怪物的乐趣。虽然游戏对魔方阵的绘制并没有太高的要求，但是玩家也不能画得太"惨烈"哦！



▲画出"X"之后"塞索"就诞生了！

▶ 如果画成这副德性，诞生的怪物会是什么呢？

塞索是个极度贪财的怪物，在系列中一直都是个可悲的角色。本作中它的贪财度又将大幅提升？



▲需要特殊条件才能诞生的怪物，那么这个特殊条件是什么呢？

咒文再生

咏唱咒文这个在很多游戏中看似平常的设定在本作中绝对会让很多玩家为之疯狂，在切换到"咒文再生"的界面后，对着NDS的麦克风吟唱出属于你所想要养成的怪物的特殊咒文，新的怪物就将诞生了！由于能组合的咒文种类非常丰富，所以能以怎样的咒文呼唤出怎样的怪物，也成了玩家需要绞尽脑汁研究的东西之一吧？



▲对着麦克风吟唱出"甘いおもちの名前"的咒文，"莫其"就诞生了！

莫其

莫其是一只喜欢"莫其、莫其……"叫的小怪物，有着可爱的外表，它一直都是系列很受欢迎的角色。



◀咒文的种类多种多样，不善加研究是不行的！

石板再生

除了以上的两种方法，你还可以使用前作存档来获得怪物，只需将前作的GBA游戏卡带插入NDS的相应插槽内也可以得到新的怪物，这和以前使用音乐CD诞生怪物的方式有异曲同工之妙，说不定GBA版的《怪物农场》中隐藏着最强的怪物呢。





碧库希

碧库希是系列中少有的人类外形怪物，美丽、活泼的外形是其大受欢迎的原因之一。

◀插入前作的GBA卡带就能使石板复苏，"碧库希"就诞生了！



具有触摸和双屏功能的NDS平台可以说非常适合推出AVG游戏,《逆转裁判》、《触摸侦探小泽里奈》、《侦探癸生川凌介事件谭》等推理作品的登场令NDS成为了推理游戏玩家的最好选择。现在,又有一款推理作品即将在NDS上推出了,这款作品将由日本著名推理作家西村京太郎先生监修、Tecmo负责制作发行,值得推理游戏爱好者密切关注。

文 雷伊 美编 澄香

NDS DS西村京太郎悬疑作品 新侦探系列 京都·热海·绝海孤岛 杀意的陷阱

DS西村京太郎サスペンス 新探偵シリーズ 京都・熱海・絶海の孤島 殺意のワナ

◆Tecmo◆AVG◆预定2007年秋◆日版

◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

推理作家 西村京太郎

西村京太郎是在日本悬疑小说界非常出名的一位作家,迄今已经推出过多部脍炙人口的作品,其中更有一些被改编成了电视剧和游戏。他的代表作"《十津川警部》系列"讲述了刑警主人公解开列车上重重圈套的悬疑故事,深受读者好评,西村先生也因此获得了日本"旅行推理作家"第一人的美誉。



京太郎君

这位二头身的"京太郎君"将作为西村京太郎的分身在游戏中出现,在游戏过程中,他会给玩家们提供各种建议。

故事介绍

因为某起事件,主人公新一新失去了从事侦探一职的父亲。不能接受这个事实的一新在海外开始了流浪生活,有一天,他决定继承父亲遗志成为一名侦探。为了重振父亲的侦探事务所,一新准备前往京都的某家旅馆寻找父亲之前的女助手明日香帮忙。虽然成功见到了明日香,但她却拒绝回到侦探事务所,得到了预想外答案的一新非常失落。正在此时,明日香慌张地出现在一新面前,将旅馆女主人突然身亡的事情告诉了他,两人因此被卷入了一起以京都旅馆为舞台的杀人事件。





由于父亲的死亡而旅行海外的青年。为了继承家业,他决定接手父亲的侦探事务而回到国内。作为侦探,他还是个门外汉。

新一新

京 明日香



一新父亲新贤新的原助手，是一名才女。贤新死后，她离开了侦探事务所，在京都的一家老牌旅馆中做服务员。虽然一新邀请她再次回到事务所，却被她婉言拒绝。



身穿助手服的明日香

新 贤新（已故）



一新的父亲，三年前被卷入一起事件并在事件中被杀害。虽然凶手已经被逮捕，但事件的真相却还是个谜。

活用双屏



◀NDS的上屏会显示房间的整体图，而下画面则会表示房间中的具体场景，玩家可以用触控笔点击下屏来进行调查。



▶游戏中的道具也将分为上下屏显示，其中下屏会显示道具名，而上屏则会显示所选道具的详细情报。

可调查处会逐渐增加



▶随着剧情的推进，可以调查的地方将会逐渐增加。

收录短篇推理小游戏

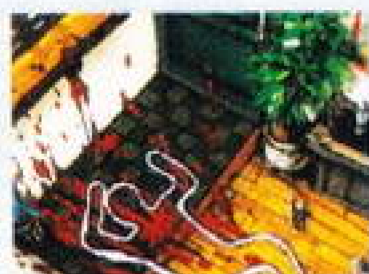
除了主线的长篇剧情外，本作中还将收录一些短小精悍的短篇推理小游戏。这些小游戏的长度大约为3～5分钟，其中更有一些西村京太郎最拿手的旅行推理作品，非常适合平时上下班的时候在公车上玩。



▲尸体的右边有着血字，这应该是死者留下的信息吧。



▶在被夕阳染红的房间中，一名女子由于腹部被刺而身亡。



▲地面上有着大量血迹，死者的死因到底是什么呢？

文 小雨 编 米格 美编 紫枫



《DJMax 携带版2》终于在千呼万唤的期待中发售了，而这意味着无数MUG爱好者的小P又要惨遭这款神作的蹂躏了，本作系统改进比较大，与前作相比容入了更多的元素，使得游戏性大大提升，在此向大家介绍一下本作各模式及系统改进。

PSP DJ Max 携带版2
DJ Max Portable 2
◆Pentavision◆MUG◆2007年03月30日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆无对应周边



TUNES



本作依然继承了前作的TUNES模式，而且在自由模式中只有11首歌，所有新歌曲如果想在自由模式中玩，就一定要先在TUNES模式通过此歌曲，然后才会在相应键位的自由模式登陆，同样新出现歌曲也会首先登陆在TUNES模式中，个别歌曲会在特定难度下出现。在本作新增加的5B TUNES模式中，初始便有《A · I》、《OB》等前作经典歌曲，而且5B模式对玩家的协调性有更高的要求，所以玩起来特别有一番感觉。在起始状态时，8B模式只有在HARD难度下才能开启，此次8B与前作可谓两个次元的难度，奉劝不是ET的玩家为了自己眼睛、按键和自信心考虑还是不要碰比较好，直到8B模式在NORMAL难度解禁后再慢慢习惯。每次进入任意TUNES模式后第一首歌随机出现"CHALLENGE"的印章，选择此歌可以挑战ALL COMBO CHALLENGE特殊任务，只要此歌AC（ALL COMBO无BREAK），即可获得特殊ACC碟和此歌的特殊壁纸。进行此任务中途不能RESTART，也不可以通过自杀来重复挑战。每次玩TUNES模式都是连续弹奏4首歌，歌曲的平均难度按照等级顺序递增，当4首歌全部弹奏完毕后会有最后总评，如果4首歌的平均准确率（不是所有NOTE的平均准确率）达到96%，则会自动开启一首隐藏曲目——本作的OP《You Own MIRACLE》，此歌曲有一定难度，而且中间不能按START键暂停，否则会自动结束此曲，弹奏完毕后此曲会登陆在NET WORK模式中，但不会登陆自由模式。每次结束后的总成绩，系统会自动记录下来。之后玩家可以通过Wi-Fi无线网络将其上传到韩国总服务器，参加世界DJ总排名（因为可悲的原因，官方已经屏蔽了中国所有IP，并删除了之前中国IP的所有成绩）。





自由模式

除了初始的11首歌外，其他歌曲都需要在TUNES模式中通过，才能出现在自由模式中。而且只有在相同键位的难度下才可以(如5B中通过的歌曲在5B自由模式中可以开启，但在其他键位中仍未解禁)，在选择歌曲画面中按□可以直接切换各键位模式。歌曲名左边显示歌曲的难度等级，部分歌曲仍然有不同难度可供选择。左上角显示当前最高COMBO数以及这次游戏最高COMBO数，当COMBO累计到一定程度后可以解禁新的要素(有耐心达成100000COMBO就会获得一个强力GEAR-_-ll)。在歌曲封面下方有此歌曲打出的收集碟记录，从左到右分别为COMBO碟、RATE碟、特殊RATE碟和BREAK碟，高级碟会自动覆盖低级碟。



XTREME MODE

既然是任务模式，那么在此模式中，每个任务会有一或多个目标，在连续几首歌的挑战中达成指定目标即可获得道具、收集和新曲等奖励，左上角标有此任务的键位和任务类型，MIX TUNE为混合模式，即每首歌的键位并不相同，属于高手向任务。需要在玩家各种键位难度下都拥有一定实力才行，任务类型分为SCORE、FEVER、RATE、BREAK和COMBO，目标分别为达到一定分数、每首个达到N次连续FEVER次数、达到一定的总准确率、BREAK一定次数以内通过所有歌曲和达到一定COMBO数。新任务主要靠提升等级来解禁，任务等级越高则越难达成，当然相应的奖励也越好，LV30以后的任务都十分困难，建议拿到一些强力道具后再来挑战，不过最好的头像全是在此模式打出来的。任务的难度默认为NORMAL，所以不论在OPTION中选EASY或HARD，在XC中都会被强制改为NORMAL判定，而且除了可以更改速度以外，其他一切效果使用不能。一些任务不仅条件苛刻，且会不断有干扰出现，例如GEAR反转、GEAR不断移动、GEAR震动、NOTE隐现、FEVER后NOTE旋转、FEVER后出现紫雾等，其中一些干扰可以通过FEVER来消除效果，配合任务条件掌握FEVER时机可以大大降低任务难度。而配合任务条件装备道具也可以让难度降低不少。例如BREAK任务用AUTO头像配合TECH的GEAR和NOTE来增加BREAK机会等等。



LINK DISC

在此模式中可以与前作《DJMax 携带版2》进行联动，即是用本作的系统来玩前作的歌曲，通过本作最新的FEVER系统可以将前作的歌曲玩得更HIGH更起劲。而且联动可以收集到前作歌曲的封面以及OST，这些东西在收集要素中占到了很大一部分比例。

选择LINK DISC后，按照系统提示放入前作《DJMax 携带版》的UMD后既可进行联动。进入后的界面与前作不同，在这里只能选择前作有的4B、6B、8B的自由模式。这里最初便开启了54首歌的全部难度，依次全部模式全部歌曲全部难度都打下来即可在《DJMax 携带版2》的收集模式中收集到前作的全部要素，并且会奖励三个能力很好的头像和一首新歌——Rolling on the Duck。当按照系统提示换回《DJMax 携带版2》UMD，退出LINK DISC模式后，会出现前作收集要素的完成度。之后在OST模式中会出现蓝色的L和R碟，收录了在联

动中弹奏过的乐曲。

鉴于国内绝大多数玩家使用记忆棒游戏，而不是UMD。所以下面向大家介绍一下如何用记忆棒进行联动，以下方法经过多次实践，只要严格按照此方法执行绝无危险，请大家放心。

1.首先运行《DMP2》的LINK DISC，确认联动后，在提示放入前作UMD界面后让PSP待机(向上轻推下开关)。

2.取出记忆棒，这里需要读卡器或者另一台PSP，连接电脑后将《DMP2》的ISO删除。

3.将前作的ISO拷入记忆棒，并把文件名修改成与之前的镜像文件相同，且后缀名一致(都是ISO或者CSO)，例如我《DMP2》的ISO文件名为otl-dmp2.iso，然后将《DMP》的文件名同样改成otl-dmp2.iso



4.放入记忆棒后打开PSP，确认已经放入前作UMD后即可进行联动。

想要回到《DMP2》的时候反向操作即可

NETWORK

新增的联机对战模式，可谓本作最大亮点之一，只要有两台PSP即可享受联机对战的紧张快感。这本就是MUG游戏的最大乐趣，前作没有此功能让不少FANS都为之遗憾，到了此作终于可以体验到DJMAX的真正美丽了。联机对战只支持二人对战不免是个遗憾，首先打开网络开关后进入NETWORK模式，一人选择CREATE STAGE建立对战房间，由于可选歌曲范围由房主本人的完成度决定，所以建议找一个完成度较高的玩家当房主，然后另外一人选择JOIN BATTLE，



搜索到要对战的玩家后，经过房主确认即可进入对战房间。在歌曲选择界面中按□可以切换不同的模式，然后由房主选择歌曲，待另一人确认准备完毕后即可开始对战。在对战中基本游戏规则与普通模式相同，但首先达到屏幕右上角规定COMBO数的玩家，即可获得相应的奖励分。比赛结果由总分的高低决定，联机胜利或达到一定对战局数都会得到相应的奖励。



小技巧：由于联机对战的经验和GOLD奖励都比较厚道，所以可以先将一人的存档备份，然后二人对战刷等级和GOLD，达到快速敛财的目的。

FEVER

FEVER亦本作最新加入的系统，即在无任何道具附加效果的时候，连续击出50个100%即可攒满一槽FEVER，之后按×即可进入FEVER状态，此状态下COMBO数翻倍，持续时间为10秒，如果在这10秒内又攒够FEVER并使用，可以进入FEVER×3状态，COMBO也为正常时的3倍，依此类推一直可以升级到FEVER×5状态，此时即使再次使用FEVER也只能延长FEVER时间。进入FEVER状态后不能改变游戏速度，而进入FEVER×4状态后，游戏速度会增加0.5倍，同时屏幕变得比较花，有一定干扰效果，FEVER×5状态下背景BGA强行转为类似8B模式的BGA，而且只要出现一个BREAK则会自动中止FEVER×5状态，FEVER结束后自动恢复一切原有设定。

FEVER系统看起来很简单，但毫不夸张地说，因为本系统此作的趣味性和耐玩度倍增。此系统几乎将本作所有要点紧密串联起来。FEVER槽增长和累计准确率相关，也就是说如果50个NOTE中有一个没有达到100%，那么就



本作很多隐藏道具和隐藏歌曲的解禁都和最高COMBO数相关，所以利用FEVER系统快速达到目标COMBO会方便很多。并且避免了玩家因长时间机械化游戏而出现失误，导致之前的努力前功尽弃。配合本作的强力道具可以更迅速地累计FEVER，而更高COMBO的同时又能取得更高的分数。这一点在NETWORK模式和XTREME MODE等任务中得到了充分体现。



需要继续弹奏，直到达到标准才能蓄满一次FEVER。所以想快速累计FEVER并进入高级FEVER状态，就必须尽量提高准确率，在10秒内的限定时间内达到50个100%。COMBO，因

道具

前作的道具系统在本作用得到保留并大幅强化其作用。除了传统的GEAR和NOTE两种道具外，本作又加入了和PC版相似的头像。并且各种道具的能力提升大幅加强，前作道具主要只是增加完成歌曲后获得奖励数和提升HP，而本作则会直接对游戏过程造成影响。下面分类介绍一下各种能力的实际效果：



EXP+X%	完成歌曲后获得EXP在原有基础上增加X%
GOLD+X%	完成歌曲后获得GOLD在原有基础上增加X%
DefUP+X%	在游戏过程中的出现BREAK所减少的HP在原有基础上减少X%
TECH+X%	游戏过程中FEVER槽恢复量在原有基础上增加X%
FEVER+X%	以FEVER槽已累计X%开始歌曲
AUTO+X	游戏过程中可以将X个BREAK自动转为1%并且可以连击

本作所有道具即便解禁，也还是需要一定量GOLD才能购买，能力越强越珍贵的道具一般花费的GOLD越多，而强力道具的解禁方法也是各种各样的。其中强力GEAR和NOTE主要与最高COMBO相关，强力头像则需要完成特定任务开启。

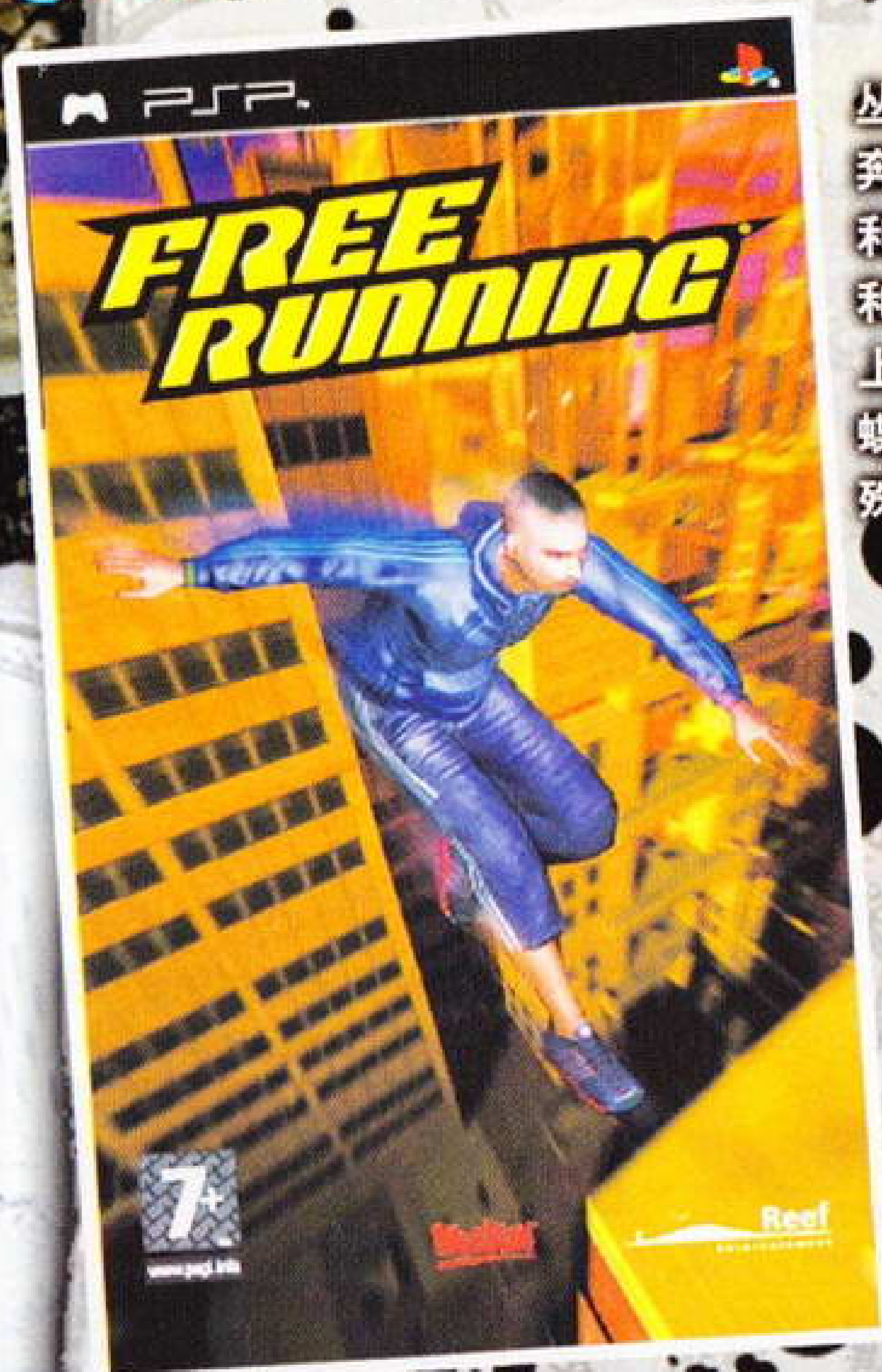
隐藏要素

本作的隐藏要素包括歌曲、道具、收藏碟、壁纸和特殊影像。解禁方法多种多样，且与前作完全不同，有时完全让人摸不着头脑(终于明白为什么之前有玩家称此作从MUG转为解谜游戏了)，大多数道具的获得与最高COMBO数有关，其中要求最高的大概就是先前提到需要100000COMBO的ホアイトギアGEAR了。头像的解禁需完成XTREME模式中固定的任务。收藏碟需要按照不同要求完成歌曲，注意这里没有等级限制，即使在EASY下得到也纳入收藏。壁纸则需要AC各个歌曲、完成各歌曲ACC任务、联机奖励和任务等各种方式。



最重要的歌曲解禁条件比较多，下面是除初期歌曲和能在TUNES模式直接获得的歌曲以外的全部歌曲出现条件。

Anther DAY	达到4000COMBO	Nightmare	完成XC任务Bloody MANicure或者总共完成1860首歌曲
Brave it Out	完成XC任务Soul' melody		
Cherokee	达到7800COMBO	plastic method	完成XC任务Missing You
Fentanest	NET WORK达成10胜或总共完成520首歌曲	Rolling On the Duck	LINK DISC完成40首歌曲或者总共完成2730首歌曲
Memoirs	达到Lv45	Starfish	完成XC任务Rock or Die
Minus 3	达到Lv70	Syriana	收藏碟达到17种或者总共完成390首歌曲
NB POWER	达到Lv82		
NB RANGERS: Returns	达到Lv55	WhiteBlue	收藏碟达到全部22种或者总共完成670首歌
Negative Nature	达到Lv10		



在《自由奔跑》中，你将会控制人物在丛林中的障碍物之间进行难以想象的流畅地奔跑、跨越、跳跃和攀爬。在游戏中将充分利用繁华市区内钢筋水泥铸成的屋顶、墙壁和拱门等建筑物来回穿越整个城市。在城市上空进行杂耍和障碍赛跑，亦可作出诸如蝴蝶转身、360度踢墙跳跃等绝技并展现各种特殊的动作。

文 雷文 编 马修 美编 澄香

PSP 自由奔跑 Free Running

◆Rebellion software◆ACT◆2007年4月5日◆欧版
◆1－2人◆34.99欧元◆无对应周边

游戏模式

Free Run	单人游戏模式，包括1.Gym、2.Home、3.Flats、4.Mi ll、5.Docks、6.Freighter、7.Warehouse、8.Plaze、9.Building site、10.Highrise在内的10个游戏关卡，必须逐步将每个关卡内的挑战任务通过后才会开启新的关卡。
Multiplayer	两人联机模式，选择好挑战内容后比赛谁能优先完成目标。
Options	游戏设定。对声音大小、键位作用以及游戏记录方式等方面进行更换、设定。
Hangout	住所。其中可以为角色更换衣服、观看技巧列表以及播放视频和音乐。
Porfile	文件。在这里可以了解到游戏时间、各种要素的开启情况以及各关卡最好成绩等资料。



基本操作

↑	视角往上调，仰视
←	视角往左调
→	视角往右调
↓	视角往下调，俯视
滑杆	角色移动
×	攀爬
△	角色180°转身
○	跳跃
□	加速跑
L/R	组合键
Start	暂停菜单

什么是“Free Running”？



它是一种行为艺术，以体育为基础，因此参加者多为自由赛跑者，都市或者自然都能作为活动环境，即使条件恶劣，也需要你克服各种障碍进行行云流水般地移动。作为一种具有极限运动性质的活动，其大胆、时尚的特点使它越来越受到青少年们的青睐。

游戏方式

游戏多以单人模式为主，包括难度不一的10个挑战关卡，玩家需要操控角色完成障碍赛跑、杂耍特技表演以及竞速比赛等特殊挑战。每个挑战中的约束条件都有所不同，有时候还需要同时克服几个不利条件。

绚丽的动作

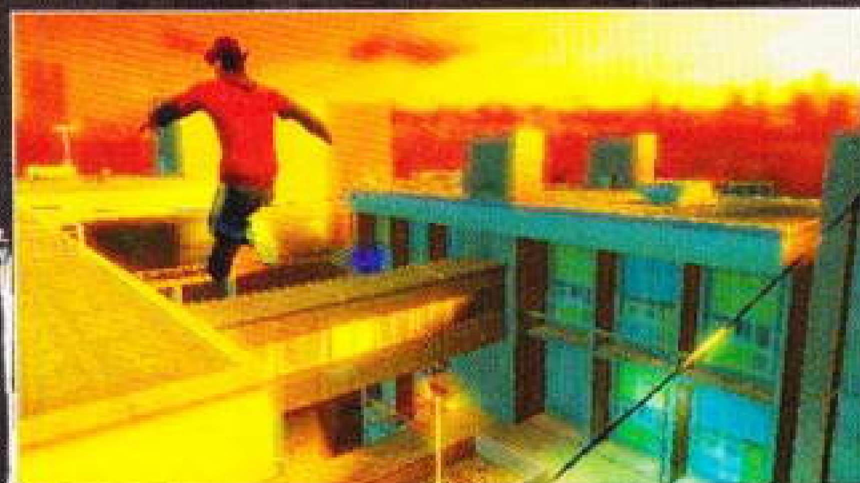
游戏中可控制角色做出的特殊动作非常多，通常都是以组合键的方式来实现，其中有像"Double Leg"这样简单的，也有像"Axe kick"这样稍微困难的。各种杂耍动作之间都可以相互接续，不过玩家一定要把握好角色的状态以及周围的环境，不要让角色出现失衡或者是直接与障碍物进行"亲密接触"的情况哦。

部分绚丽动作的操作方法	
Axe kick	LLR+△
Barani	LL△
butterfly Kick	LR△
Flick Flack	RL△
Double Leg	L△
Double Heeler	RR○
Gainer	R△



真实、广阔的游戏空间

游戏中为大家设置的关卡空间都非常开阔，大厦楼顶、闹市街道以及障碍横生的丛林等都将作为游戏舞台，玩家需要仔细观察周围的环境后再做出合适的动作。另外在不少关卡里还存在着类似于捷径性质的隐秘通道，只有细心探索才能发现。



游戏的主要特征

本作拥有超过60个的挑战任务被分布在难度不同的游戏模式中，每个游戏模式都有它独特的玩法。游戏初还为玩家准备了基础的训练模式，即使是初次接触该系列的玩家也能轻松上手(不要小瞧这个模式哦，因为游戏中后期的困难任务就是考验玩家将这些基础知识灵活拼凑、运用的能力)。

大量隐藏要素，如新角色、衣服、技巧、视频和音乐等都需要玩家不断完成任务来开启，这使得游戏的耐玩度非常高。

完全支持PSP16：9的画面模式。人物动作连贯，没有残影、拖慢现象发生，而场景的设计也让人觉得赏心悦目。另外游戏中所表现出的光源效果也值得肯定。

能够自由创造出你所喜爱的各种花哨动作技巧以及特殊的行动方式，令玩家的投入度加倍。

支持Wi-Fi联机，能与朋友进行多种多样的令人愉悦的竞赛。



游戏画面介绍



①表示该任务的限制时间，一旦在规定时间内未能完成任务目标便会显示挑战失败。

②带颜色的箭头表示目的地的正确方向，箭头为绿色则说明角色的前进路线正确，反之则要立即做出调整。

③任务的具体完成情况。

④角色的体力，当受到各种伤害，如做杂耍动作时摔倒、撞上各种障碍物时都会减少，体力耗完后任务就会失败。另外从过高的地方落下会直接导致体力被扣空。

文 Tsukuyomi　编 胧月　美编 咕噜

光环收录

PSP 机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版
机动战士ガンダムSEED 连合VS.Z.A.F.T.PORTABLE
◆NBGI/Capcom◆ACT◆2007年4月5日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆无对应周边

本作以PS2平台同名游戏移植而来、完成度很高。游戏厚道地在保留PS2版手感和机体的前提下加入了极耐玩的任务模式，联机对战时也不会像家用版有着分屏的烦恼。系列发展至今，游戏系统可以说已经相当完善了，抛开机体过多而带来的平衡性问题外，本作是一款非常适合PSP平台的对战游戏。

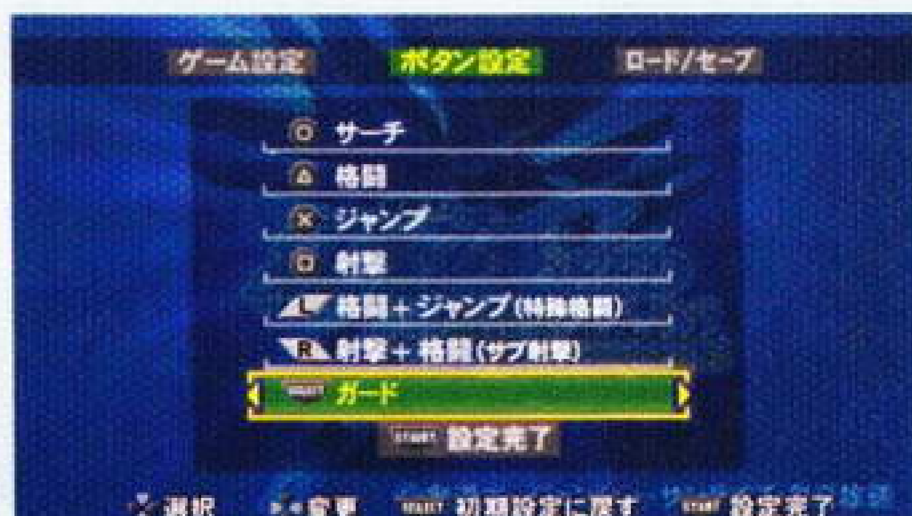
系统

游戏的基本操作完全继承了PS2版，不过按键的缺少导致部分快捷键无法使用。理论上来说，十字键配合4个功能键就能实现游戏中的所有操作。

操作指南

进入主菜单“各种设定”中的“ボタン设定”选项，可以看到PSP各键位对应的操作，默认键位如下。

键位	功能
○	锁定
△	格斗
×	跳跃
□	射击
L	格斗＋跳跃（特殊格斗）
R	射击＋格斗（副武器射击）
SELECT	对僚机下达指令



需注意的是，左表只表示单个按键对应的指令功能，其实游戏的操作远不止如此简单，下面就详细解说本作中机体的动作要素。

基本动作

通常移动 十字键或滑杆，滑杆的手感略差，推荐十字键操作。

STEP（空中使用可） 十字键同一方向迅速按两次，效果为向着输入的方向快速冲刺一步距离，一般左右STEP可用来回避对方的射击，前STEP快速接近敌机，后STEP拉开双方距离，尤其是对于有格斗企图、且横格较强的敌机来说，后STEP在拉开距离后可以很方便地反击。由于STEP完毕后会有一定的硬直时间，因此无谓的STEP只是徒增自己的破绽。

跳跃 ×键，按住后可以一直上升。
推进冲刺（Boost Dash，简称BD）
迅速按两次×键，然后以十字键操作。

切换锁定 ○键，当敌机只有一架时无法实现该功能。

受身 机体受到攻击落向地面过程中，按下×、△、□中的任意一键，可从下落态势中恢复，但此时也有遭到追击的危险，所以不要任何时候都第一时间受身。

起身 机体被击倒后按十字键任一方向，可让机体快速站起，否则机体会伏地两秒左右的时间，和之前的受身一样，并非任何时候都适合第一时间使用。

防御 迅速输入↓↑，进入短时间的防御状态，按住↑可使防御时间延长。不过由于防御自身有着较大的风险，因此在面对进攻时尽量以回避或打Conter为主。



指令切换 对CPU控制的僚机下达战术指令，有普通、集中、突击、分散、回避五种指令。

普通	如同字面意思，僚机按照正常打法行动，没有特别强调的方针。
集中	僚机会攻击玩家机体所锁定的敌机，想对敌机逐个击破时使用该指令。
突击	让僚机接近敌机缠斗，使用的大多是格斗指令。
分散	攻击玩家机体锁定以外的敌机。
回避	僚机耐久力不足时采取尽量回避战斗的行动。





射击操作

通常射击	□键，射击后会有一定的硬直时间。
副武器射击	默认R键，也可以同时按下□+△。
特殊射击	同时按下□+×，玩家也可以在操作设定中调整为其他键位。
蓄力射击 (Charge Shot，简称CS)	部分机体拥有的特殊射击，按住□键直到Charge槽蓄满后松开。 需注意本作中机体硬直时间内的蓄力也是有效的。

格斗操作

通常格斗（简称“N格”）	不输入任何方向按△键。
前格斗（简称“前格”）	方向↑＋△键。
横格斗（简称“横格”）	方向←或→＋△键。
后格斗（简称“后格”）	方向↓＋△键。
推进冲刺格斗（简称“BD格”）	推进冲刺中△键。
特殊格斗（简称“特格”）	L键，或者△＋×，因为这两个键位的组合按起来十分麻烦，因此不推荐更改该操作对应的快捷键。
格斗蓄力射击（简称“CS格”）	机体バスター独有的格斗模式，操作为△键长按，待Charge槽蓄满后松开。

觉醒

画面左下的觉醒槽蓄满以后按×＋△＋□发动，也可以使用默认键位下的×＋R或□＋L。觉醒发动后有如下效果：

1.拥有较短的无敌时间，受到攻击时可用来中断敌机的连技，不过此时觉醒槽会立刻减少30%。

2.机体攻击力上升，格斗系武器为1.1倍，光线武器为1.5倍。

3.机体防御力上升，为普通状态时的2倍。

4.STEP或BD的执行速度变为原先的1.2倍，如果是流星自由或流星正义则变为1.6倍。

5.射击系武器弹数全回复。

6.推进槽全回复。

7.可以用格斗取消格斗。

8.射击可连射。

9.各种动作后的硬直时间减小。

10.Charge动作时间变短。

11.全武器弹药回复速度上升。

觉醒的持续时间约为8秒，但如果是在上列第一种情况下发动，那么只能持续约5.5秒的时间。蓄积觉醒槽有如下四种方式：

1.受到攻击时（增加量小）、2.击中敌机时（增加量小）、3.僚机被击坠（增加量中）、4.自机被击坠（增加量大）。

对比PS2版的变化

一、因为键位的减少，必须用到组合键才能发动所有指令。

二、使用无线通信可以实现4人联机，不再需要分屏游戏，对应KAI。

三、PS2版隐藏机体和隐藏人物在PSP版游戏初始便可使用。

四、追加全新的任务模式，分为连合与扎夫特两个势力。



任务模式



进入任务模式，首先得从连合与扎夫特中选择一方加入，并且玩家扮演的并非主角或动画中的其他角色，而是以原创士兵的身分参与这场战斗。玩家需要从“血色情人节”开始一直进行到《SEED》故事结束，关卡有150之多，双方势力总关卡数高达300。

战争损耗

进入关卡前要先选择机体，初期能够使用的机体很少，同时强度也很一般，机体一旦被击坠，该关卡任务就会失败。如果不幸失败，尽量选择レトライ完成任务，否则下次选择该机体时就只剩可怜的10点HP了。

另外要注意的是，不管玩家机体有没有在战斗中受伤，在完成一关后都会扣除相当于战争损耗的一定量HP，此时只要切换其他机体来完成关卡，之前受到损耗机体的HP就能得到回复。

机体的升级

在机体选择画面中的SP槽表示该机体的经验槽，驾驶机体完成关卡即可蓄积此槽。该槽蓄满后，机体就可以进化至强化型或新机体。如果完成当前关卡时机体刚好升级，那么就不会有战争损耗了。



机体升级路线全表

地球连合

初期机体及其衍生

ジン・ワスプ→ジン・ワスプ★→ジン・ワスプ★★→ジン・ワスプ★★★orグーン
ジン・ワスプ★★★→グーン★★orゾノ★

グーン→グーン★orゾノ
グーン★→グーン★★orゾノ★
グーン★★→グーン★★★orゾノ★★
グーン★★★→レイダーorソードストライクorブリッツ

ゾノ→ゾノ★orグーン★★
ゾノ★→ゾノ★★orグーン★★★
ゾノ★★→ゾノ★★★
ゾノ★★★→ソードストライクorブリッツorアビス

ソードストライク→ソードストライク★orレイダー★orブリッツ★
ソードストライク★→ソードストライク★★orレイダー★★orブリッツ★★
ソードストライク★★→ソード★★★orレイダー★★★orブリッツ★★★



レイダー→レイダー★orソードストライク★
レイダー★→レイダー★★orソードストライク★★
レイダー★★→レイダー★★★orソードストライク★★★

ブリッツ→ブリッツ★orソードストライク★orアビス★
ブリッツ★→ブリッツ★★orソードストライク★★orアビス★★
ブリッツ★★→ブリッツ★★★orソードストライク★★★orアビス★★★

アビス→アビス★orブリッツ★
アビス★→アビス★★orブリッツ★★
アビス★★→アビス★★★orブリッツ★★★

スカイグラスパー→ランチャーorソードorエール

ランチャー→ランチャー★orザウートorジン・オーカー
ランチャー★→ランチャー★★orディンorジン・オーカー★
ランチャー★★→ランチャー★★★orディン★orジン・オーカー★★
ランチャー★★★→ディン★★★orラゴゥ★

エール→エール★orジン・オーカー
エール★→エール★★orジン・オーカー★orディン
エール★★→エール★★★orジン・オーカー★★orバクゥ(レールキャノン)
エール★★★→バクゥ(レールキャノン)★★orラゴゥ★

ソード→ソード★orジン・オーカー
ソード★→ソード★★orジン・オーカー★orディン
ソード★★→ソード★★★orバクゥ(レールキャノン)orバクゥ(ミサイルポッド)
ソード★★★→バクゥ(レールキャノン)★★orバクゥ(ミサイルポッド)★★

ザウート→ザウート★orディン
ザウート★→ザウート★★orディン★
ザウート★★→ザウート★★★orディン★★orラゴゥ
ザウート★★★→ラゴゥ★★orバクゥ(レールキャノン)★★★

ジン・オーカー→ジン・オーカー★orソード★★
ジン・オーカー★→ジン・オーカー★★orディン★orバクゥ(レールキャノン)
ジン・オーカー★★→ジン・オーカー★★★orバクゥ(レールキャノン)★
ジン・オーカー★★★→ディン★★★orラゴゥ★

ディン→ディン★orジン・オーカー★★
ディン★→ディン★★orジン・オーカー★★★
ディン★★→ディン★★★
ディン★★★→ラゴゥ★★orバクゥ(レールキャノン装备)★★★

バクゥ(ミサイルポッド)→バクゥ(ミサイルポッド)★orバクゥ(レールキャノン)★
バクゥ(ミサイルポッド)★→バクル(ミサイルポッド)★★orバクゥ(レールキャノン)★★
バクゥ(ミサイルポッド)★★→バクゥ(ミサイルポッド)★★★orバクゥ(レールキャノン)★★★
バクゥ(ミサイルポッド)★★★→ラゴゥ★★★orガイアorカオス

バクゥ(レールキャノン)→バクゥ(レールキャノン)★orバクゥ(ミサイルポッド)★
バクゥ(レールキャノン)★→バクゥ(レールキャノン)★★orバクゥ(ミサイルポッド)★★
バクゥ(レールキャノン)★★→バクゥ(レールキャノン)★★★orバクゥ(ミサイルポッド)★★★
バクゥ(レールキャノン)★★★→ラゴゥ★★★orガイアorカオス

ラゴゥ→ラゴゥ★orディン★★★
ラゴゥ★→ラゴゥ★★
ラゴゥ★★→ラゴゥ★★★orイージス
ラゴゥ★★★→イージス★orジャスティスorガイア★



ジャスティス→ジャスティス★orイージス★★
ジャスティス★→ジャスティス★★orイージス★★★
ジャスティス★★→ジャスティス★★★

ガイア→ガイア★orカオス★
ガイア★→ガイア★★orカオス★★
ガイア★★→ガイア★★★orカオス★★★

カオス→カオス★orガイア★
カオス★→カオス★★orガイア★★
カオス★★→カオス★★★orガイア★★★

イージス→イージス★orジャスティス
イージス★→イージス★★orジャスティス★
イージス★★→イージス★★★orジャスティス★★

打完第四关后入手机体及其衍生

メビウス・ゼロ→メビウス・ゼロ★orジン(マシンガン)
メビウス・ゼロ★→メビウス・ゼロ★★orジン(マシンガン)★orジン(特火重粒子炮)
メビウス・ゼロ★★→メビウス・ゼロ★★★orジン(マシンガン)★★orジン(特火重粒子炮)★
メビウス・ゼロ★★★→ストライク(バズーカ)orゲイツ★

ジン(マシンガン)→ジン(マシンガン)★orジン(特火重粒子炮)
ジン(マシンガン)★→ジン(マシンガン)★★orジン(特火重粒子炮)★
ジン(マシンガン)★★→ジン(マシンガン)★★★orジン(特火重粒子炮)★★orゲイツ
ジン(マシンガン)★★★→ジン(特火重粒子炮)orゲイツ★

ジン(特火重粒子炮)→ジン(特火重粒子炮)★orジン(マシンガン)★★
ジン(特火重粒子炮)★→ジン(特火重粒子炮)★★orジン(マシンガン)★★★
ジン(特火重粒子炮)★★→ジン(特火重粒子炮)★★★orゲイツ★
ジン(特火重粒子炮)★★★→ゲイツ★★orストライク(バズーカ)★

ゲイツ→ゲイツ★orストライク(バズーカ)
ゲイツ★→ゲイツ★★orストライク(バズーカ)★
ゲイツ★★→ゲイツ★★★orストライク(バズーカ)★★
ゲイツ★★★→ランチャーストライクorバスターorカラミティ

ストライク(バズーカ)→ストライク(バズーカ)★orゲイツ★★
ストライク(バズーカ)★→ストライク(バズーカ)★★orゲイツ★★★
ストライク(バズーカ)★★→ストライク(バズーカ)★★★orランチャーストライクorバスター
ストライク(バズーカ)★★★→プロヴィデンスorランチャーストライク★orバスター★

バスター→バスター★orランチャーストライク★orカラミティ★
バスター★→バスター★★orランチャーストライク★★orカラミティ★★
バスター★★→バスター★★★orランチャーストライク★★★orカラミティ★★★

ランチャーストライク→ランチャーストライク★orバスター★
ランチャーストライク★→ランチャーストライク★★orバスター★★
ランチャーストライク★★→ランチャーストライク★★★orバスター★★★

カラミティ→カラミティ★orバスター★
カラミティ★→カラミティ★★orバスター★★
カラミティ★★→カラミティ★★★orバスター★★★

プロヴィデンス→プロヴィデンス★orランチャーストライク★★orバスター★★
プロヴィデンス★→プロヴィデンス★★orランチャーストライク★★★orバスター★★★
プロヴィデンス★★→プロヴィデンス★★★

打完第八关后入手机体及其衍生

ストライクダガー→ストライクダガー★→ストライクダガー★★orM1アストレイ
ストライクダガー★★→ストライクダガー★★★orM1アストレイ★
ストライクダガー★★★→M1アストレイ★★orデュエル

M1アストレイ→M1アストレイ★orストライクダガー★★★
M1アストレイ★→M1アストレイ★★orデュエル

M1アストレイ★★→M1アストレイ★★★orデュエル★
M1アストレイ★★★→デュエル★★

デュエル→デュエル★orストライク(ビームライフル)
デュエル★→デュエル★★orストライク(ビームライフル)★
デュエル★★→デュエル★★★orストライク(ビームライフル)★★
デュエル★★★→フォビドゥンorルージュ

ストライク(ビームライフル)→ストライク(ビームライフル)★orデュエル★★
ストライク(ビームライフル)★→ストライク(ビームライフル)★★orデュエル★★★
ストライク(ビームライフル)★★→ストライク(ビームライフル)★★★orエールストライク
ストライク(ビームライフル)★★★→エールストライク★orフリーダム

ルージュ→ルージュ★orフォビドゥン★orエールストライク★
ルージュ★→ルージュ★★orフォビドゥン★★orエールストライク★★
ルージュ★★→ルージュ★★★orフォビドゥン★★★orエールストライク★★★

エールストライク→エールストライク★orルージュ★
エールストライク★→エールストライク★★orルージュ★★
エールストライク★★→エールストライク★★★orルージュ★★★

フォビドゥン→フォビドゥン★orルージュ★
フォビドゥン★→フォビドゥン★★orルージュ★★
フォビドゥン★★→フォビドゥン★★★orルージュ★★★

フリーダム→フリーダム★orエールストライク★★
フリーダム★→フリーダム★★orエールストライク★★★
フリーダム★★→フリーダム★★★



扎夫特

初期机体及其衍生

ザウート→ザウート★orジン・オーカー
ザウート★→ザウート★★orジン・オーカー★orディン
ザウート★★→ザウート★★★orバクゥ(ミサイルポッド)orディン★
ザウート★★★→ラゴゥorディン★★★

ジン・オーカー→ジン・オーカー★orザウート★★
ジン・オーカー★→ジン・オーカー★★orディン★orバクゥ(レールキャノン)
ジン・オーカー★★→ジン・オーカー★★★orバクゥ(レールキャノン)★orバクゥ(ミサイルポッド)★
ジン・オーカー★★★→バクゥ(レールキャノン)★★orバクゥ(ミサイルポッド)★★orラゴゥ

ディン→ディン★orジン・オーカー★★
ディン★→ディン★★orジン・オーカー★★★orディン(指挥官)
ディン★★→ディン★★★orディン(指挥官)★
ディン★★★→ラゴゥ★orディン(指挥官)★★

バクゥ(ミサイルポッド)→バクゥ(ミサイルポッド)★orバクゥ(レールキャノン)★
バクゥ(ミサイルポッド)★→バクゥ(ミサイルポッド)★★orバクゥ(レールキャノン)★★
バクゥ(ミサイルポッド)★★→バクゥ(ミサイルポッド)★★★orバクゥ(レールキャノン)★★★orラゴゥ★
バクゥ(ミサイルポッド)★★★→ラゴゥ★★

バクゥ(レールキャノン)→バクゥ(レールキャノン)★orバクゥ(ミサイルポッド)★
バクゥ(レールキャノン)★→バクゥ(レールキャノン)★★orバクゥ(ミサイルポッド)★★
バクゥ(レールキャノン)★★→バクゥ(レールキャノン)★★★orバクゥ(ミサイルポッド)★★★orラゴゥ★
バクゥ(レールキャノン)★★★→ラゴゥ★★



ラゴゥ→ラゴゥ★orディン(指挥官)★★
ラゴゥ★→ラゴゥ★★orディン(指挥官)★★★
ラゴゥ★★→ラゴゥ★★★orガイアorブリッツ
ラゴゥ★★★→ソードインパルスorスラッシュザクファントム★

ディン(指挥官)→ディン(指挥官)★orバクゥ(ミサイルポッド)★★
ディン(指挥官)★→ディン(指挥官)★★orバクゥ(ミサイルポッド)★★★
ディン(指挥官)★★→ディン(指挥官)★★★orラゴゥ★★
ディン(指挥官)★★★→ラゴゥ★★★orブリッツ★★★orスラッシュザクファントム

スラッシュザクファントム→スラッシュザクファントム★orソードインパルス
スラッシュザクファントム★→スラッシュザクファントム★★orソードインパルス★
スラッシュザクファントム★★→スラッシュザクファントム★★★orソードインパルス★★

ガイア→ガイア★orブリッツ★
ガイア★→ガイア★★orブリッツ★★
ガイア★★→ガイア★★★orブリッツ★★★

ブリッツ→ブリッツ★orガイア★
ブリッツ★→ブリッツ★★orガイア★★
ブリッツ★★→ブリッツ★★★orガイア★★★

ソードインパルス→ソードインパルス★orスラッシュザクファントム★★
ソードインパルス★→ソードインパルス★★orスラッシュザクファントム★★★
ソードインパルス★★→ソードインパルス★★★

ジン・ワスプ→ジン・ワスプ★
ジン・ワスプ★→ジン・ワスプ★★
ジン・ワスプ★★→ジン・ワスプ★★★orグーン
ジン・ワスプ★★★→グーン★★orゾノ

グーン→グーン★
グーン★→グーン★★orゾノ
グーン★★→グーン★★★orゾノ★
グーン★★★→ゾノ★★★orイージスorアビス

ゾノ→ゾノ★
ゾノ★→ゾノ★★
ゾノ★★→ゾノ★★★orイージスorアビス
ゾノ★★★→イージス★orセイバーorジャスティス

イージス→イージス★orジャスティスorアビス★
イージス★→イージス★★orジャスティス★orアビス★★
イージス★★→イージス★★★orジャスティス★★orアビス★★★

アビス→アビス★orイージス★
アビス★→アビス★★orイージス★★
アビス★★→アビス★★★orイージス★★★

セイバー→セイバー★orジャスティス★
セイバー★→セイバー★★orジャスティス★★
セイバー★★→セイバー★★★orジャスティス★★★

ジャスティス→ジャスティス★orセイバー★orイージス★★
ジャスティス★→ジャスティス★★orセイバー★★orイージス★★★
ジャスティス★★→ジャスティス★★★orセイバー★★★

打完第七关后入手机体及其衍生

プロトタイプジン→プロトタイプジン★orジン(特火重粒子炮)orジン(大型ミサイル)
プロトタイプジン★→プロトタイプジン★★orジン(特火重粒子炮)★orジン(大型ミサイル)★
プロトタイプジン★★→プロトタイプジン★★★orジン(特火重粒子炮)★★or长距离强行侦察复座型ジン
プロトタイプジン★★★→ジン(特火重粒子炮)★★★orジン(大型ミサイル)★★★or长距离强行侦察复座型ジン★

ジン(特火重粒子炮)→ジン(特火重粒子炮)★orジン(大型ミサイル)★
ジン(特火重粒子炮)★→ジン(特火重粒子炮)★★orジン(大型ミサイル)★★
ジン(特火重粒子炮)★★→ジン(特火重粒子炮)★★★orジン(大型ミサイル)★★★
ジン(特火重粒子炮)★★★→长距离强行侦察复座型ジン★★orガナーザクウォーリア(ルナマリア)orガナーザクウォーリア

ジン(大型ミサイル)→ジン(大型ミサイル)★orジン(特火重粒子炮)★
ジン(大型ミサイル)★→ジン(大型ミサイル)★★orジン(特火重粒子炮)★★
ジン(大型ミサイル)★★→ジン(大型ミサイル)★★★orジン(特火重粒子炮)★★★
ジン(大型ミサイル)★★★→长距离强行侦察复座型ジン★★orガナーザクウォーリア(ルナマリア)orガナーザクウォーリア



长距离强行侦察复座型ジン→长距离强行侦察复座型ジン★orジン(特火重粒子炮)★★★
长距离强行侦察复座型ジン★→长距离强行侦察复座型ジン★★orガナーザクウォーリア(ルナマリア)orガナーザクウォーリア
长距离强行侦察复座型ジン★★→长距离强行侦察复座型ジン★★★orガナーザクウォーリア(ルナマリア)★orブレイズザクファントム
长距离强行侦察复座型ジン★★★→ガナーザクウォーリア★★orブレイズザクファントム★

ガナーザクウォーリア(ルナマリア)→ガナーザクウォーリア(ルナマリア)★orガナーザクウォーリア★or长距离侦察强行复座型ジン★★★
ガナーザクウォーリア(ルナマリア)★→ガナーザクウォーリア(ルナマリア)★★orガナーザクウォーリア★★orブレイズザクファントム★
ガナーザクウォーリア(ルナマリア)★★→ガナーザクウォーリア(ルナマリア)★★★orカオスorバスター
ガナーザクウォーリア(ルナマリア)★★★→バスター★orプロヴィデンスorブラストインパルス

ガナーザクウォーリア→ガナーザクウォーリア★orガナーザクウォーリア(ルナマリア)★or长距离强行侦察复座型ジン★★★
ガナーザクウォーリア★→ガナーザクウォーリア★★orガナーザクウォーリア(ルナマリア)★★orブレイズザクファントム★
ガナーザクウォーリア★★→ガナーザクウォーリア★★★orカオスorバスター
ガナーザクウォーリア★★★→バスター★orプロヴィデンスorブラストインパルス

ブレイズザクファントム→ブレイズザクファントム★
ブレイズザクファントム★→ブレイズザクファントム★★orカオスorバスター
ブレイズザクファントム★★→ブレイズザクファントム★★★orカオス★orバスター★
ブレイズザクファントム★★★→カオス★★orバスター★★

カオス→カオス★orブレイズザクファントム★★★orバスター★
カオス★→カオス★★orバスター★★
カオス★★→カオス★★★orバスター★★★

バスター→バスター★orカオス★orブレイズザクファントム★★★
バスター★→バスター★★orカオス★★
バスター★★→バスター★★★orカオス★★★

ブラストインパルス→ブラストインパルス★orプロヴィデンス★
ブラストインパルス★→ブラストインパルス★★orプロヴィデンス★★
ブラストインパルス★★→ブラストインパルス★★★orプロヴィデンス★★★

プロヴィデンス→プロヴィデンス★orブラストインパルス★
プロヴィデンス★→プロヴィデンス★★orブラストインパルス★★
プロヴィデンス★★→プロヴィデンス★★★orブラストインパルス★★★

打完第十一关后入手机体及其衍生

ジン(バズーカ)→ジン(バズーカ)★orジン(マシンガン)★
ジン(バズーカ)★→ジン(バズーカ)★★orジン(マシンガン)★★orシグー
ジン(バズーカ)★★→ジン(バズーカ)★★★orジン(マシンガン)★★★orゲイツ
ジン(バズーカ)★★★→シグー★★orゲイツ(指挥官)

ジン(マシンガン)→
ジン(マシンガン)★→ジン(マシンガン)★★orジン(バズーカ)★★orシグー
ジン(マシンガン)★★→ジン(マシンガン)★★★orジン(バズーカ)★★★orシグー★
ジン(マシンガン)★★★→シグー★★orゲイツ(指挥官)

シグー→シグー★orジン(マシンガン)★★★
シグー★→シグー★★orゲイツ(指挥官)
シグー★★→シグー★★★orザクウォーリア
シグー★★★→ザクウォーリア★orデュエル★

ゲイツ→ゲイツ★orゲイツ(指挥官)
ゲイツ★→ゲイツ★★orゲイツ(指挥官)★orデュエル
ゲイツ★★→ゲイツ★★★orゲイツ(指挥官)★★orデュエル★
ゲイツ★★★→ゲイツ(指挥官)★★★orデュエル★★orザクウォーリア★★

ザクウォーリア→ザクウォーリア★orデュエル★
ザクウォーリア★→ザクウォーリア★★orデュエル★★
ザクウォーリア★★→ザクウォーリア★★★orデュエル★★★orデュエルAS
ザクウォーリア★★★→フォースインパルスorフリーダム

ゲイツ(指挥官)→ゲイツ(指挥官)★orゲイツ★★
ゲイツ(指挥官)★→ゲイツ(指挥官)★★orゲイツ★★★
ゲイツ(指挥官)★★→ゲイツ(指挥官)★★★orデュエル★★
ゲイツ(指挥官)★★★→デュエル★★★orデュエルAS

デュエル→デュエル★orザクウォーリア★orゲイツ(指挥官)★★
デュエル★→デュエル★★orザクウォーリア★★orゲイツ(指挥官)★★★
デュエル★★→デュエル★★★orザクウォーリア★★★orデュエルAS
デュエル★★★→フォースインパルスorフリーダム

デュエルAS→デュエルAS★orフォースインパルス
デュエルAS★→デュエルAS★★orフォースインパルス★
デュエルAS★★→デュエルAS★★★orフォースインパルス★★

フォースインパルス→フォースインパルス★orデュエルAS★★
フォースインパルス★→フォースインパルス★★orデュエルAS★★★
フォースインパルス★★→フォースインパルス★★★orフリーダム★★★

フリーダム→フリーダム★orフォースインパルス★orデュエルAS★★
フリーダム★→フリーダム★★orフォースインパルス★★orデュエルAS★★★
フリーダム★★→フリーダム★★★orフォースインパルス★★★



对战心得

虽然系统中介绍的出招方式全机体通用，但是本作另外拥有大量的里技巧。同时这些技巧也会在机体使用指南内以缩写的方式大量出现，为了让大家看得更明白，在此列出游戏中的一些术语和高级技巧。

BDC (Boost Dash Cancel)

某些攻击完毕后，使用Boost Dash取消攻击硬直。

SC (Step Cancel)

在STEP中途以×键取消，此技巧可自由调整STEP的距离，以打乱敌方的预读；同时也可以缩短STEP所需要的时间。时机掌握好的情况下连续操作可以实现高速的移动及心理战。

BRC (Beam Rifle Cancel)

格斗类技巧命中后以射击系武器取消硬直并给予追击，根据射击类武器的不同，也有FEC（回旋镖Cancel）等相似说法。

SI (Second Impact)

此技巧适合所有蓄力射击可能的机体。在蓄力槽未到达MAX时机体完成第一次蓄力射击后，蓄力槽并不会立刻归零，而是慢慢减少，这时再次蓄力也会判定有效，这样蓄力槽就会从途中开始再度蓄满，以此快速发动第二次的蓄力攻击。

GH (Green Homing)

敌机数目≥2时使用。当敌机处于自己绿色锁定圈内时，以特定的射击武器攻击，然后迅速将切换锁定另一架敌机（此时的锁定圈必须显示红色，否则无效）。这时自己先前的射击会对前一架敌机产生神奇的追向效果。

觉C（觉醒Cancel）

当觉醒槽积满时，通过发动觉醒来取消各种攻击动作。我们知道觉醒连技是不允许同种格斗连续输入的，但是对于补正率较高的格斗来说，不能连续攻击实在很可惜，这个问题可以通过觉C来解决，比较经典的例子有：Freedom的一套连技：N格→觉C→N格2段→横格→副武器。

CSC (Charge Shot Cancel)

以蓄力射击类武器取消格斗，由于格斗中的硬直也承认蓄力指令，因此跟BRC的原理几乎相同。注意セイバー无法使用该技巧。

关于连技的攻击补正

和很多格斗游戏一样，本作的连技在命中对手后，随着Hit数的上升，第2Hit以后的攻击力会有所下降，即以百分比的形式削弱攻击力。具体攻击补正数值如下，用招式本身的攻击力×攻击补正即为修正后的攻击力。

动作名称	对应机体	攻击补正数值
格斗攻击	拥有物理格斗的机体	96%
ビームブーメラン	ジャスティス	96%
アンカー	Sストライク	96%
マシンガン	拥有マシンガン的机体	96%
グレイプニール	ブリッツ	96%
防盾炮	レイダー	96%
ランサーダート	ブリッツ	88%
ブーメラン	Sストライク	82%
アレスター	ゲイツ系	80%
ドラグーン	プロヴィデンス	80%
スモークディチャージャー	ジンオーカー	70%
ビームライフル	拥有光线武器的机体	58%
エクツアーン	フォビドゥン	58%
レールキャノン	ラゴゥ・バクゥ	58%
スナイパーライフル	长距离ジン	58%
鱼雷	ジンワスプ	58%
鱼雷	グーン	50%
ガンランチャー	ランチャーストライク	50%
副炮	ザウート	44%
フォノンメーザー炮	ゾノ	27%



部分机体的使用指南

フリーダムガンダム（フリーダム）



COST：☆ 4(560)　耐久力：720
特殊：有盾，变形不可。

解说：作为原作动画中的究级机体，除了COST值高以外几乎没有什么缺陷。HP、防御力、机动力、格斗、射击都很值得信赖。格斗技虽然没有其他的格斗类机体连携丰富，但是N格和横格的发生帧数都相当小，因此拼格斗也不会吃亏。

使用フリーダム需要掌握的是特格之后的CSC技巧，按住□键不放是可以进行蓄力，此时可接近敌机后使用特格（不用命中），随即立刻松开□键，这时就会看到フリーダム突然从原来的位置瞬移到上空并发射蓄力射击。该技巧的主要使用方法是可以用这段瞬移的距离躲开对方的格斗技，并以威力强大的蓄力射击反击。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格2段→BR N格3段→CSC N格3段→BR N格3段→派生前格
前格	前格→BR 前格→派生前格 前格→派生前格→CSC
横格	横格1段→BR 横格1段→派生前格 横格2段→BR
BD格	BD格→BR BD格→CSC
特格	特格2段→BR

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格3段→前格→副武器射击 N格2段→副武器射击 N格2段→横格→副武器射击 N格2段→横格→N格→副武器射击 N格→觉C→N格2段→横格→副武器射击
横格	横格→N格→（最速）副武器射击 横格→前格→横格（→N格）→（最速）副武器射击
前格	前格→特格→前格→特格→BD格 前格→横格→N格→副武器射击
BD格	BD格→前格→特格→前格→BD格 BD格→横格→N格→副武器射击 BD格→横格→特格→前格→副武器射击
特格	特格→横格→特格→横格→副武器射击

ジャスティスガンダム（ジャスティス）



COST：☆ 4(560)　耐久力：720
特殊：有盾，变形不可。

解说：原作中有着媲美自由的性能，是综合格斗性能最高的机体之一。正义的格斗技巧有很强的追尾性能，背上的MA装置可用来直接攻击，也可以在前格中担当飞行器的作用，灵活使用特殊射击和MA可以让机体发挥出很强实力。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→BRC N格→N格→CSC
前格	前格→CSC
横格	横格→BRC 横格→派生前格 横格2段→特格→CSC
特射	特射（2Hit）→BRC 特射（2Hit）→N格2段→BRC 特射（2Hit）→N格2段→CS 特射（2Hit）→前格 特射（2Hit）→特射（2Hit）→N格2段→BRC

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格2段→前格 N格2段→特格→前格 N格2段→横格→副武器 N格2段→BRC N格2段→特射（1Hit）→N格2段→前格 N格2段→觉C→N格2段→特射
横格	横格→特格→前格 横格→觉C→横格→BR
前格	前格→BR

プロヴィデンスガンダム（プロヴィデンス）



COST：☆4(560)　耐久力：720
特殊：有盾，变形不可。

解说： 神意的性能很多都与自由相似，尤其是前格和特格，虽然威力比起自由有所削弱，但是发生速度和判定都比自由强上很多。尤其前格，可以说是所有机体中最好的单发格斗技，距离远、追踪性强，并拥有将敌机一击倒地的特性。不过神意的横格和N格的发生时间较长，使用时千万要慎重。鉴于以上特点，神意与对方保持中距离并采用龙骑+射击的炮台战术是最优选择，不过尽量避免将龙骑全弹发射，这样难以保证龙骑的连贯性。一般可以在机体旁配置若干龙骑，然后让剩下的龙骑去攻击敌机。当敌机企图拉近距离时，使用前格将其击倒后再立刻保持中距离为好。

龙骑相关

龙骑，ドラグーン，即浮游炮类武器在《SEED》中的别名。由于《SEED》中强袭自由和传奇并没有登场，因此神意强大的龙骑可谓独树一帜。本作中神意的龙骑有4种使用方式如下：

指令	龙骑未配置时	龙骑配置时
不输入任何方向副武器射击	在机体旁配置一个龙骑	在机体旁配置一个龙骑
输入方向副武器射击	一个龙骑从输入的方向自动追向攻击	从输入的方向自动追向攻击
不输入任何方向特殊射击	将所有的龙骑配置在机体旁	配置的龙骑全弹发射
输入方向特殊射击	发射出所有的龙骑追向攻击	发射出所有未配置的龙骑追向攻击

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格1段→BR N格2段→BR N格3段→BR
前格	前格→BR
横格	横格2段→BR

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格2段→前格→N格→前格 N格2段→特格→N格→前格 N格→副武器→N格→副武器→N格2段→前格
横格	横格→特格→N格→前格→N格 横格→特格→N格2段→前格
前格	前格→特格→N格2段→前格

セイバーガンダム（セイバー）



COST：☆4(560)　耐久力：720
特殊：有盾，变形可。

解说： 依然是非常接近自由的一台机体，但是格斗技和副武器都要逊上一截，就实力方面来说比同COST的自由、正义、神意都要差一些。使用セイバー尽量不要比对方先使用格斗，它的格斗是用来打破绽或打Conter的，该机体总体来说并不推荐使用。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→N格→BR N格→N格→BR N格→BR N格→CSC
横格	横格→BR 横格→横格→BR 横格→横格→BDC

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格→横格→前格→横格→副武器 N格→横格→副武器 N格→前格→BR N格→觉C→N格→BR N格→横格→N格→副武器 N格→横格→特殊格→副武器 N格→觉C→N格→横格→N格→副武器
横格	横格→前格（1Hit）→横格→N格→副武器 横格→觉C→横格→前格→横格→副武器 横格→N格→副武器 横格→觉C→横格→N格→副武器 横格2段→觉C→横格→副武器
前格	前格→横格→前格→横格→副武器 前格→N格→BR
特格	特格（2Hit）→横格→N格→副武器

エールストライクガンダム (Aストライク)



COST：☆3.5(450)　耐久力：630
特殊：有盾，变形不可。

解说：A强袭是一台配置标准的机体，活用Boost使用命中率较高的武器来稳扎稳打地夺取机体的体力。但麻烦之处在于A强袭的回弹速度很慢，因此一旦抓住近处敌机露出的破绽，要优先以格斗打击对方。由于横格→BRC之后敌机并不会倒地，因此最好立刻使用BDC来取消硬直并继续寻找对方破绽。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格2段→前格 N格2段→BRC N格→前格→BRC
前格	前格→BRC
横格	横格→BRC→BDC
BD格	BD格→BRC
特格	特格→N格→BRC

觉醒连技

起首攻击	指令
特格	特格连打
横格	横格→N格2段→横格→BR 横格→N格→横格→N格→BR

ソードストライクガンダム (Sストライク)



COST：☆3.5(450)　耐久力：650
特殊：有盾，变形不可。

解说：由于没有高威力的远程武器，因此是重视近战的一台机体。射击键对应的回旋镖和特殊射击的飞爪都可在远处封锁敌机的行动继而加以连击。射击方面主要还是依靠副武器火神炮，接着伺机使用射击后的后续格斗技。至于飞爪的使用，建议在使用完射击后立刻BDC，此时敌人如果STEP或者BD之后反击，请立刻在看穿后使用BD并射出飞爪，这样能放心地后续强力连技。

普通连技

起首攻击	指令
射击	射击（来回两次命中）→前格→FEC 射击→特格（2Hit）→FEC 射击→N格2段→FEC→前BDC→特格 射击→特射→前格 射击→特射→N格→前格→N格
N格	N格→前格→N格 N格→前格→FEC→前BDC→前格 N格3段→FEC→前格
前格	前格→FEC 前格→FEC→前格（空中限定）
横格	横格2段→FEC→前BDC→前格

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格前派生→前格→N格→前格→FEC N格→N格前派生→前格→N格→N格前派生→前格 N格3段→前格→N格→前格
横格	横格→N格全段 横格→前格→N格→前格
前格	前格→N格→前格→N格→前格

ランチャーストライクガンダム (Lストライク)



COST：☆3.5(450)　耐久力：630
特殊：无盾，变形不可。

解说：没有格斗招式的机体，应尽量避免近距离的战斗。△键对应功能是发射导弹，命中敌机后可立刻使用CSC。Lストライク的攻击手段应该围绕着导弹展开，如火神炮命中敌机后发射导弹紧接CSC等。

ストライクルージュ



COST：☆3.5(450)　耐久力：630

特殊：有盾，变形不可。

解说： 除格斗外，大部分性能和Aストライク基本一致。横格的追击性能很好，并且横格1段完毕后几乎不会留下什么破绽，可以积极使用。利用这个特点，也可以故意使用横格1段来制作陷阱，使用完毕后敌人如果轻易反击，请立刻最速STEP并反击。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→BRC N格→前格 N格2段→BRC N格2段→前格→BRC N格3段→BRC
横格	横格→BRC 横格2段→BRC
特格	特格1段（1Hit）→最速BRC 特格1段（4Hit）→BRC 特格2段→BRC

觉醒连技

起首攻击	指令
横格	横格→特格连打 横格→前格→特格连打 横格→前格→N格3段 横格→N格→前格→特格（3Hit）→BR 横格→前格→特格（3Hit）→横格→BR 横格→前格→特格（4Hit）→BR 横格→前格→特格（3Hit）→横格→副武器
特格	特格（3Hit）→副武器（2Hit）→特格（3Hit）→副武器（2Hit）→特格（3Hit）→BR

イージスガンダム（イージス）



COST：☆3.5(450)　耐久力：630

特殊：有盾，变形可。

解说： 像原作一样，イージス可以在MA形态下使用威力巨大的激光束。该机体适合作为援护机配合同伴作战，在使用BD、副武器、特格时会自行变为MA形态。副武器的威力高，但硬直巨大，要谨慎使用。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格2段→BR N格→前格→副武器
横格	横格→BR 横格→横格→BR

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格2段→横格→N格→BR N格2段→横格→特格→副武器 N格2段→横格→特格→N格3段→副武器
前格	前格→横格→前格→横格→BR
横格	横格→前格→横格→前格→BR 横格→前格→横格→前格→横格
BD格	BD格→副武器 BD格3段→副武器

デュエルガンダム アサルトシュラウド（デュエルAS）



COST：☆3.5(450)　耐久力：650

特殊：有盾，变形不可。

解说： 决斗AS除了机动力稍嫌欠缺外，其他各方面能力都很优秀。蓄力射击的发生速度很快，可以连接在众多格斗技后，加上格斗技自身的速度和威力都不错，因此非常适合近战。使用SI技巧可让BR→CSC的连携变为可能，因此在使用BR牵制时，敌人躲开后刚想反击或稍有松懈就会被后续的CS攻击命中，一旦对手顾虑到了这点，那么决斗AS的破绽就等于变相减小了。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→前格 N格→N格→前格（5Hit）→CSC N格→特格（3Hit）→CSC
前格	前格（全Hit）→CSC
横格	横格→CSC
特格	特格→CSC

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格→前格→横格→CSC N格→横格→前格→CSC N格→前格（3Hit）→BR
横格	横格→特格3段→CSC 横格→前格→横格→前格→横格→前格→CSC 横格→前格全段→CSC 横格→前格全段→横格→CSC 横格2段→特格→横格2段
特格	特格→前格→BR

バスターガンダム（バスター）



COST：☆3.5(450)　耐久力：630
特殊：无盾，变形不可。

解说：バスター是纯粹的炮台型机体，由于没有物理格斗，所以不推荐给初学者使用。该机拥有两种蓄力武器，分别是△长按和○长按。バスター的最优作战距离应该是中、近距，此时它格斗键对应的散弹枪和特射（副武器）的命中率都很高，优秀的STEP可以轻易回避追向性不是很强的格斗，而QG技的发现更让该机的实力得到大幅提升。

关于QG（Quick Great）

使用方法：地面上时，让バスター开始蓄力射击，在蓄力槽接近MAX时使用普通的BR，然后立刻再度蓄力至MAX发射蓄力射击取消硬直。原本通常CS在发射完毕后就不再附带枪口补正了，但是此时在发射后也照样拥有强力的枪口补正。敌方除了使用STEP、躲在建筑物后面、防御和Conter外，其他一切行动都无法回避——包括BD（含MA变形）、高跳、下落、奔跑等都不能脱离CS的追踪。

普通连技

起首攻击	指令
射击	BR→蓄力格斗Cancel
特射	特射（1～3Hit）→BR

觉醒连技

起首攻击	指令
射击	BR→BR→蓄力格斗Cancel
特格	特格→前格→BR

ブリッツガンダム（ブリッツ）



COST：☆3.5(450)　耐久力：610
特殊：有盾，变形不可。

解说：Boost量很少，红锁定的判定距离也很短，是偏重近战的格斗型机体。特殊格斗可以像原作一样使用光学迷彩MC，此时敌机的锁定圈会变为无追向性的绿色。前格和横格的发生速度都不错，但是攻击力不高，一般用来作为连技起首技。

关于MC（特格）

在近战时使用MC会诱使对方使用格斗，这时可以使用SC后的反击，不过要注意自由、正义、S强袭等机体的格斗判定范围很大，太近距离即时STEP也无法回避的状况。此外，在觉醒状态下一般使用MC来取消自己的硬直并给予连技追打，非常华丽的技巧。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→前格

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格2段→前格2段→N格2段→前格1段→BR N格→特格→N格→特格→N格→特格→N格→前格→横格（1Hit）→BRC N格2段→特格→N格→横格→N格→特射
前格	前格2段→特格→前格2段→特格→前格2段→特格→前格2段→副武器
副武器	副武器→觉C→N格→特格→N格→特格→N格→前格2段→BR 副武器→觉C→N格→特格→N格→特格→N格→前格→横格

カラミティガンダム（カラミティ）



COST：☆3.5(450)　耐久力：630
特殊：有盾，变形不可。

解说：尽管是射击类机体，但是却有着可防御的盾牌，但相应的代价就是无法使用蓄力射击。由于射击的速度并不快，因此尽量不要选择远距离战。同时射击后的破绽也比较大，近距离战也是要尽量避免。总体性能并不太好的机体，不推荐使用。

レイダーガンダム（レイダー）



COST：☆3.5(450)　耐久力：630
特殊：无盾，可防御，变形可。

解说：以游击战为主要战斗方式，攻击后的硬直较大，高手向的机体。不过レイダー的移动能力和STEP性能都不错，加上变形过程迅速，因此很适合打急袭。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→特格

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→横格→副武器 N格→N格→横格→横格→特格 N格→N格→横格→横格→副武器 N格→N格→副武器
横格	横格→副武器

フォビドゥンガンダム（フォビドゥン）



COST：☆3.5(450)　耐久力：630
特殊：有盾，变形不可。

解说：BD对于Boost槽的消耗很少，因此长距离的BD使得它的机动性很高，仅次于同COST下的レイダー和イージス。缺陷在于STEP动作略显迟钝，一旦射空后，对于补正较强的射击攻击会躲避困难。另外由于格斗武器的破绽都比较大，所以在不能确定命中的前提下不要出手。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→射击 N格2段→射击
前格	前格2段→射击
横格	横格→射击

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格→副武器 N格→特格→副武器 N格→前格→N格→副武器
前格	前格→N格→横格→副武器
横格	横格→副武器 横格→前格→N格→副武器

フォースインパルスガンダム（Fインパルス）



COST：☆3.5(450)　耐久力：630
特殊：有盾，变形不可。

解说：机动性很强的机体，格斗技虽然威力较低并且难以后续连击，但追向性很不错，

近处的命中率尤其高。N格4段最后一击有一定几率落空，一般在2段之后就考虑使用BR或前格的变招。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格2段→BR→BR N格2段→前格→BRC N格4段→BRC
前格	前格2段→BRC
横格	横格→BRC 横格2段→BRC
后格	后格→特格

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格→特格→后格→特格→后格 N格→前格→N格→后格→特格 N格→N格（1Hit）→BR×3 N格→N格（挥空）→BR×3 N格→前格→N格→N格（1Hit）→BR
前格	前格→N格→特格→后格→BR
横格	横格→N格→特格→后格→特格
后格	后格→特格→后格→特格→后格

ソードインパルスガンダム（Sインパルス）



COST：☆3.5(450)　耐久力：650
特殊：有盾，变形不可。

解说：BD速度快，不过持续时间短。非常强力的格斗机体，拥有比S强袭更高的攻击力。远程的特殊射击是光枪连射×3，破绽较大，一般在连技中使用。近距离或中距离时伺机以射击键对应的光线回旋镖锁住敌机后加以追打，不过由于镖在飞回时会自动对自机进行追向，所以在命中后自己不可偏离光镖和敌机的轴线，否则会失去连打的机会并有可能被反击。N格4段全部命中时威力巨大，寻找出此招的机会可说是该机的使用核心。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格3段→FEC→前格 N格1段→特格
前格	前格→FEC
横格	横格2段→FEC 横格1段→FEC→前格
特格	特格3段→FEC→前格 特格5段→FEC

觉醒连技

起首攻击	指令
横格	横格→特格→横格→特格→横格→特格→横 横格→特格→横格→特格→横格→特格→前格 横格→特格→横格→特格→横格→特格→副武器
特格	特格（5Hit）→前格

ブラストインパルスガンダム（Bインパルス）



COST：☆3.5(450)　耐久力：630
特殊：有盾，变形不可。

解说：Bインパルス的主射击威力很大，但是发射时自机无法行动，因此主要依靠副武器牵制。横格的发生速度不错，不过STEP性能很差，所以近距离战基本没有优势可言，即便可以用BD来回避，但遇上Sインパルス、Fインパルス这等速度快的机体依然很难逃脱攻击。CS攻击容易被回避，因此远距离也很苦手的机体。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→射击 N格→N格→射击
前格	前格连打→射击
横格	横格→射击
特格	特格→前格→射击

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格→前格→N格→前格→射击
前格	前格→特格→N格→特格→射击
特格	特格→前格派生→特格→前格派生→射击

カオスガンダム（カオス）



COST：☆3.5(450) 耐久力：610
特殊：有盾，变形可。

解说：尽管也有浮游炮，不过远没有标准的龙骑好用，放出浮游炮后必须手动控制射击。前格斗的速度不错，可以用来突袭。BD性能差强人意——虽然持续时间长，不过速度很慢。连技的威力很大，CS攻击性能也很不错。不过鉴于装填的限制，カオス很容易陷入弹药缺乏的危机。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→前格→CS N格→N格→CS N格→N格→BR N格→BR
横格	横格→横格 横格→BR
BD格	BD格→BR BD格→CS

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→横格→N格→特殊格（4Hit）→CS (N格→横格)or(横格→N格)→CS N格2段→特格连打 (N格→横格)or(横格→N格)×2→特殊格（4Hit）→CS (N格→横格)or(横格→N格)×2→特殊格（4Hit）→副武器
横格	横格连打 (横格→副武器)×2→横格→N格→特格（4Hit）→CS
特格	特格（全Hit）→前格→CS
BD格	BD格→特格（7Hit）→横格→N格→CS BD格→特格（全Hit）→CS

アビスガンダム（アビス）



COST：☆3.5(450) 耐久力：630
特殊：有盾，变形可。

解说：STEP性能一般，变形为MA成为主要回避手段。好用的前格和副武器能够在中距离给予对方很大压力。武器数量丰富，换句话说使用该机体需要掌握的东西也比一般机体多很多，全部熟练应用的话需要相当一段时间。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格3段→前格

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格2段→后格→N格→前格
横格	横格→N格→横格→N格→副武器or前格or后格
后格	后格→前格→后格→前格→后格or副武器or射击

ガイアガンダム（ガイア）



COST：☆3.5(450) 耐久力：610
特殊：有盾，变形可。

解说：攻击手段以格斗和蓄力射击为主，在弹药充足的情况下蓄力射击并连续按下□可形成连射，威力可观。和同批的另两架机体不同，ガイア的变形机能是作为格斗技的派生存在的——6种格斗技里有4种都可派生出变形。战术上暂时不要靠敌机太近，以BR和火神炮牵制，待对方露出空隙后以N格或前格接上CS攻击。但是由于Boost槽消耗很快，而且大部分格斗技的空隙都很大，所以进攻时切忌太过积极，打Conter是中心的思想。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→N格→BR N格→N格→N格→CS
横格	横格→横格 横格→横格（2Hit）→CS
前格	前格→BR 前格→CS×3
后格	后格→CS
特格	特格→特格（1Hit）→CS 特格→CS×3
BD格	BD格→CS

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格3段→前格→BR
前格	前格连打 前格→N格→前格→N格→前格 前格→N格3段→前格 前格→特格→前格→特格→前格
横格	横格→前格→特格→前格→CS
后格	后格→N格→后格→N格→后格→N格 后格→N格（2Hit）→后格→N格
特格	特格→前格→特格→前格→CS

本作是PS2版《波斯王子 王者无双》的移植版，游戏剧情和战斗方式上基本继承了《王者无双》的风格和特点。人物动作流畅感绝佳，玩家可以再次领略到波斯王子那矫健的身手。虚无飘渺的背景音乐配合黑暗王子的心声，能让玩家感受到王子心中那如同徘徊在地狱门口的彷徨感觉。作为一款非常讲究技巧性且具有异国风情的动作游戏，绝对适合动作玩家来挑战一把。

文 软饼干 美编 紫枫



PSP 波斯王子 宿敌之剑

Prince of Persia: Rival Swords

◆Ubisoft◆ACT◆2007年4月3日◆美版

◆1－2人◆39.99美元◆无对应周边

游戏操作

王子	
滑杆	控制王子移动
□	匕首攻击
△	副武器攻击/启动瞬杀
○	捡取武器/投掷副武器/攀登时松手
×	跳跃
×+滑杆	翻滚
↑	全局视点(出现眼睛提示时)
轻点↓	时间慢放状态
按住↓	时光倒流状态
←	视点快速拉回正面
→	主观视点
L+滑杆	旋转视角
R	走壁/防御 喝水记录/推动机关
START	暂停菜单

黑暗王子	
△	链刃攻击/拉动机关或跳跃时用链刃抓住攀附物体。
○	连打为旋转攻击

黑暗王子的大部分操作与普通状态下王子差不多，但无法从地上捡取副武器。

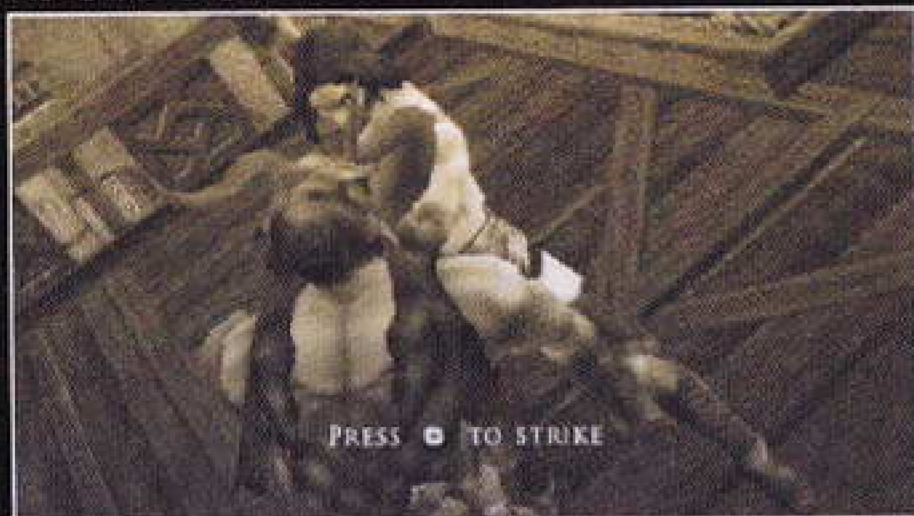
速杀系统

游戏中的速杀系统(Speed Kill System)能使战斗变得更为轻松，如何寻找最佳的速杀时机和位置是玩家需要动下脑筋的。除了可以速杀大部分杂兵以外，还可以用此招对付BOSS。除了第二章的砂魔女护卫外，所有的BOSS战都要运用到速杀。熟练运用速杀后会使得游戏时间减少，也让波斯王子的战斗变得更有效率。



波斯王子的速杀

使用正常状态下的王子接近敌人时，屏幕上会产生模糊的光晕特效，此时按△便可以进入速杀流程。然后注意观察画面，当匕首发光的一瞬间按下□就能成功给予速杀一击。根据敌人种类不同，速杀的时机和速杀的次数也不同。游戏中最弱的弓箭手只需要1刀，而游戏后期的敌人则都需要5刀。



黑暗王子的速杀——链刃绞杀



相对于正常状态下的王子来说，黑暗王子的速杀就比较简单了。黑暗王子接近敌人发动速杀的操作和波斯王子是一致的，不过速杀的过程中并不需要玩家高度紧张地盯着屏幕，而是当黑暗王子的链刃勒住敌人的脖子时，快速连点△键就能将敌人绞杀。

注意点：速杀当然不是万能的，前提就是不能让敌人发现，而在游戏中有部分敌人是不会出现速杀判定的。砂犬、砂魔、女砂魔以及第二章的BOSS砂魔女护卫等都是无法产生速杀判定的敌人。

砂之门与时之力



在这第三次时间冒险中，波斯王子的时间能力必须从9处砂之门内获得。每一处砂之门都会有重重守卫，红色盔甲戴牛角盔的家伙就是该处砂之门的小队长——砂之守卫。如果被他发现了的话，他会召唤出与砂之门上的砂团数目相等的普通敌人。所以建议玩家首先解决掉砂之守卫。

第一处砂之门	奖励1次时间使用能力
第二处砂之门	获得100砂之币
第三处砂之门	暴风之眼，轻点↓发动时间慢放能力
第四处砂之门	奖励1次时间使用能力
第五处砂之门	获得150砂之币
第六处砂之门	砂之狂风，防御中轻点↓能将身边的敌人弹开
第七处砂之门	奖励最后1次时间使用能力
第八处砂之门	获得200砂之币
第九处砂之门	沙之风暴，防御中长按↓可以轻松消灭敌人





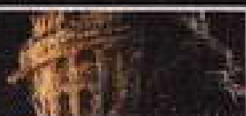
冒险序幕



在海上航行的这数个星期内，王子时常挂念着自己的故乡。而在此刻，巴比伦城已经近在咫尺了。王子屹立在船头，揣摩着手中的时之纹章，想起过去的种种艰难历程不禁感慨万千。他用自己双手改变了自己的命运，拯救了时之女皇凯琳娜。王子犹豫了一下把时之纹章扔进了海底深渊。就在王子满心期盼着巴比伦出现在自己的眼前时，他看到了惊人的一幕。出现在王子面前的不是繁荣的巴比伦王国，而是战火。迎接王子的不是他的子民，而是如雨般飞来的箭矢。船被投石车击沉了，王子随着甲板的碎片飘到了岸边，看到凯琳娜已经被侵略者带走了。为了找出造成这一切的幕后黑手和救出凯琳娜，王子潜入了危机四伏的巴比伦城。

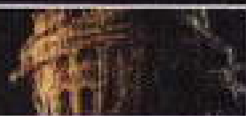
Chapter 1 时之女皇

城墙外延

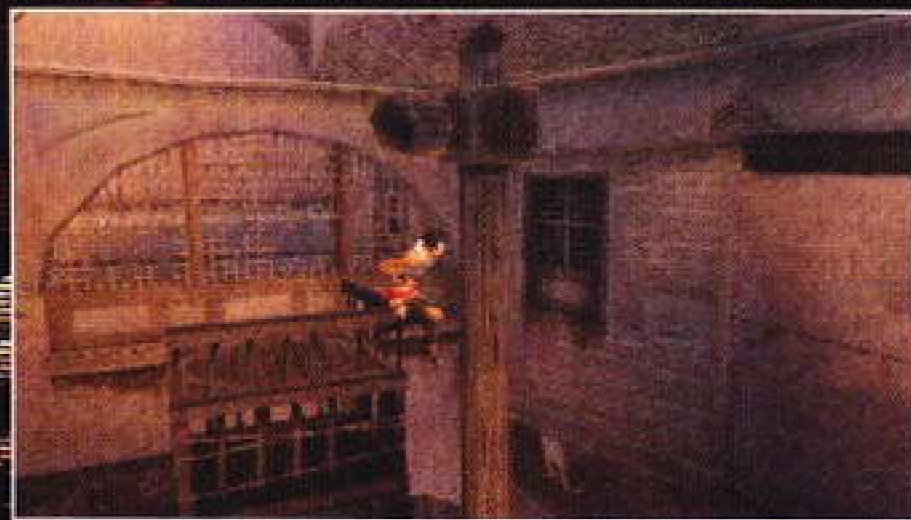


翻过狗洞后爬上附近的木头高台，然后连续跳跃和走壁来到街道内。在两根木头柱子处左右跳跃，爬到最高的平台处再从右侧的平台跳到柱子的最高处，接下来不需要跳到对面小平台，而要跳跃至眼前墙壁处的石槽。通过走壁到达下一个落脚点，最后攀上高处的石槽，翻过城墙后就能在水池处补充HP了。

巴比伦街道



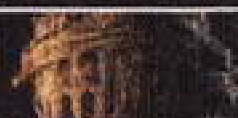
爬上附近的长梯子，在2楼获得一把匕首，然后利用速杀来干掉阳台处的敌人。接着攀着阳台外沿跳到柱子上，来到下层再利用速杀干掉守卫，然后通过走墙来到对面的平台。接着攀上石槽来到下一个平台处。平台下有个守卫会来回巡逻，看准时机滑下梯子将他速杀之。发现凯琳娜被敌人拖走后利用墙壁处的红色绸带滑到地面，解决掉几名守卫后进入小门内，



利用这里的两个梯子来交替跳跃至2楼，然后利用反跳到达高处的台阶，最后从梯子离开房间。获得守卫的武器就可以使用双刀作战，正面解决掉一名守卫后，走壁反跳然后从梯子处攀过城墙。

新区域会出现弓箭手，可以先走壁来到对面的台阶，此时会出现速杀的提示。接下来会陆续遇到几名敌人，尽量用速杀来解决吧。

海港

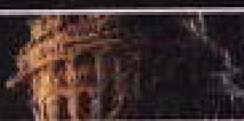


街道高处有许多木条，在木条上王子看见凯琳娜被几名士兵拖走了。在贴壁的地方按○吊在木条上继续前进，跳到对面平台后翻滚进入房间内。跳到对面的木条上，落到接近地面的木条会有发动速杀的提示，解决掉几名守卫后去角落处利用蹬墙到最高点后跳跃攀上木条。然后继续前进跳到墙壁的夹缝中，慢慢滑下后解决几名守卫。利用木条跳跃至左侧的夹缝，来到最高处利用平台对面的木条跳跃至下一个墙壁夹缝。而现在脚下正好有一名守卫，落地转身速杀之。

从右边的通道继续前进，这里地面有两名守卫，利用左上方木架台旁的梯子攀到台上，然后跳到对面阳台。利用垂直走墙爬上右侧的高台，然后跳跃到木条上。当守卫走过来后，就会出现速杀提示，干掉后再干掉背着你的弓箭手。要走壁才能到达平台对面的木条，在尽

头墙壁处反复使用三角跳就能到达高处平台。跳过几处木条后，跳到地面解决守卫。注意两处高低差的木条，此时无论是朝哪个方向就无法做出有效的移动，要利用右侧的墙壁作三角跳，最后进入宫殿。

宫殿阳台

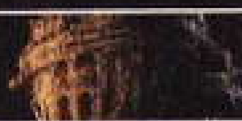


通过走壁和三角跳来到平台处，然后爬到高台利用速杀干掉守卫。直接从左侧通道的尽头反跳到高处木条，对这里的两名弓箭手进行速杀。利用房间左侧的桌子，走壁后用匕首将自己固定



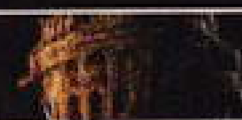
在墙壁上，然后向上跳跃再固定一次。反跳来到高处平台，在走壁的途中经过按钮要按一下×。踩下地面的机关可以打开前进通道的门，利用柱子跳上木条，打破椅子进入房间后从守卫背后爬上平台。利用匕首固定在墙上后，朝左侧走壁，途中还要固定一次。然后从平台另一侧走壁。反跳来到木条后，继续前进来到高处平台。朝右侧走壁再反跳，在夹缝中反身速杀一名敌人。沿通道一路前进速杀另一名守卫。利用匕首固定在墙上，然后朝右侧走壁，攀着石槽朝右侧移动。爬上平台后利用三角跳打开机关。本作中拥有非常多的看似复杂的地形，其实都只需要用到走壁或是反跳就能通过，多观察一下周围地形就能纵览全局。

宫殿内部



看准机会通过一系列机关，推动通道尽头的火把打开通往大殿的暗门。先从右侧走壁用匕首拉下开关，然后反跳至刚出现的平台，最后快速攀上大殿。记忆点右侧的雕塑上方有固定匕首的点，朝右侧走壁然后利用弹射机关对远处的守卫实施速杀。把守大门的两名守卫也是能够速杀的，用什么方法自己开动脑筋想一下吧。

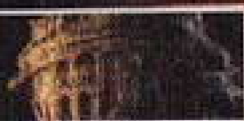
剧情



王子找到了已经被五花大绑的凯琳娜，其身边围着一群魔头。“不！”王子快速冲向敌人正准备对敌人发动攻击之际，横着飞出一条链刃。王子被狠狠地摔在了墙上，链刃的倒刺深深地扎进了他的手臂里。此时，站在凯琳娜身前的人缓缓地转过身来。王子永远不会忘记这个家伙，印度的叛臣——维齐尔。应该早已死在王子剑下的他，却因为王子前往时之岛改变了历史而复活。虽然王子拼命地挣扎，却受限于缠在手上的链刃无法动弹。维齐尔缓缓地举起了时之匕首，在说了几句后便无情地把匕首刺进了凯琳娜的身体。时间女皇的死释放了黄金般闪耀的时之砂，它们瞬时袭向了在场的所有人。连王子也受到了时之砂的感染，链刃紧紧地嵌进了他的皮肉里，成为了他身体的一部分。在混乱中，维齐尔将聚拢了时之砂力量的时之匕首刺进了自己的身体。身体随即发生了异常的变化。王子在混乱中抢到了时之匕首，并在跌落深渊之前用它救了自己一命。

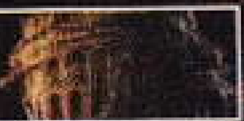


陷落回廊



王子习得第1种技能RECALL。往前探索时要注意某些路段会突然下陷。利用匕首固定墙来走壁，然后从丝绸处落下。进入房间后就有记忆点可以记录了。接着通过几处机关后来到一个有4条柱子的房间，要注意这里左侧角落的柱子会倒塌。立刻跳上左侧的匕首固定点，利用连续走壁向左上角的柱子前进。通过该柱跳上右上角柱子的上半部分，注意该柱子也不牢靠。跳到对面进入房间，利用丝绸下滑的时候要注意及时跳到身后的夹缝，否则就会摔死。落下后可以找到记忆点。

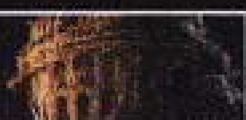
宫殿废墟



连续前进闯过机关阵，通过三个连续刀柱后走壁，因为地面会下陷。继续探索，中途会遇到三名守卫，这里还有一个沙之币的宝箱。

干掉高台上敌人，从反方向的匕首固定点连续向上跳跃，最后从平台处利用弹射机关到达出口。继续前进时，王子遇到了异常事件，随之跌入深渊。

下水道



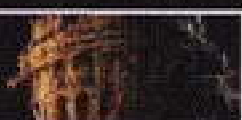
中途遇到的敌人都非常惧怕阳光，将它们引到阳光处可以更快速地杀掉它们。拉下通道尽头的机关滑至下层，利用夹缝对面的三根单杠到达地面。接着要利用匕首固定点反跳到石槽上，拉下机关打开大门。



进入大门后，跳到右边的夹缝处后落地。跳上左侧的石条，然后反跳到中央的柱子处，跳到单杠处等待活动墙进入墙壁后立刻跳到对面去，然后利用走壁把匕首将自己固定在活动墙上，等墙移动出来后再利用走壁来到左侧的平台。先走壁然后从夹缝处来到下面，王子会变身为黑暗王子。这里可以对付不断涌出的敌人也可以无视它们，直接按△利用链刃打开大门。从柱子处往下滑，进入迷雾洞口后往右转，利用链刃在跳跃中勾住木条来荡过悬崖。从夹缝处来到地面，使用链刃打开左侧机关，然后进入右侧的大门。向上攀爬，从右侧走壁抓住梯子，利用活动墙反身跳到木条上，把握钉板机关的活动规律，利用三角跳来到高处平台。从夹缝处滑到地面，王子这才恢复原来的状态。

一路往上攀爬，利用活动墙的匕首固定点走壁来到高层平台。遇到守卫时可以利用阳光来快速消灭之。拉动大门前一个房间内左侧的机关来打开大门。接着左侧的布帘后是第1个体力奖励点，在这里按R就能进入另一个空间，空间内的机关比较简单，顺利来到尽头光亮处时就能回到原来的世界，这时体力槽增加。通过几个简单的机关来到记忆点。在遇到垂直隧道中的箭矢机关时，可以先不爬上石槽，等弓箭射完后再一口气上去。沿着墙壁上的石槽前进，注意个别石阶会松动。

堡垒



速杀穿红色盔甲的砂之守卫时要按指示成功砍中三刀才算速杀成功。在砂之门处，王子的时之砂使用次数增加1，还可以无限恢复时之砂的数量。算好钉板关闭的时机，走壁反跳至单杠处，落到平台上速杀守卫。然后跳跃到锁链处，趁弓箭手没对着你的时机落下速杀两名守卫。从箱子上方的匕首固定点往左侧走壁，利用两个弹射机关来到堡垒的阳台边沿。趁守卫背对着王子的时候，将其速杀。。推动火堆机关后打开大门，走壁来到对面，王子再次变身为黑暗王子。

走壁的途中使用链刃协助，来到对面平台解决弓箭手。随即再次走壁并配合链刃，最后以一个完美的三角跳抓住锁链，倒吊下去速杀另一名守卫。该房间内靠近出口大门的机关一侧，有一个露台缺口 每次都会掉两个敌人下来，而在其对面也有一个类似的缺口。利用机关正对面的柱子，连续作几次双手单杠飞跃，接近机关时按□拉下机关打开大门。走出大门时王子恢复了正常状态。

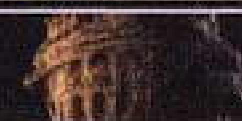
马战



在马车上，王子的攻击方式有两种，一是将敌人驾驶的马车逼到墙角处，让其撞墙损坏；二是按□可以将飞扑上来的敌人击落。途中会遭遇两次火球飞袭，黑暗王子会提示玩家往左还是往右进行躲避。



巴比伦外城

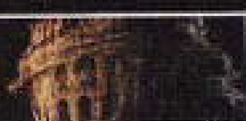


在通道尽头不断往上跳跃前进，走出房间后来到巴比伦外城，一路前进，从一处房檐有缺口的地方落到下层。攀爬在木条的下方避过窗口处的守卫，反身跳向另一处平台。然后从其右侧走壁发动速杀解决第一名守卫，然后掀开门帘进入房间速杀另一名守卫。在阳台的边沿落下后，立即用匕首将自己固定在墙壁上，

当守卫经过时就实施速杀。

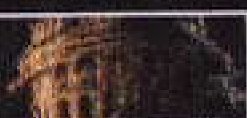
从狭缝处落地，使用速杀一次过解决两名守卫，打败全部敌人后调查砂之门可以获得100沙之币。从狭缝下的门进入通道后还有两名守卫，利用通道尽头的木台走壁用匕首固定在高处，然后朝木门方向走壁。从左侧来到一个房间后，王子变身为黑暗王子。来到地面下陷处时，快速来到右侧的单杠处，按×站上去并爬到平台上速杀弓箭手。从左侧走壁来到对面平台，然后马上跳跃并用链刃到达梯子处。

外城屋顶



右侧屋顶有两名弓箭手，解决他们后利用两处弹射机关来到远处的阳台，此时有人用弓箭救了王子一命。继续前进会看到四名弓箭手，其中两个在对面屋顶上，先不要惊动他们。走壁后利用弹射机关跃至锁链上，然后解决地面的两个弓箭手。继续前进，来到道路的尽头利用匕首固定点跃至高处平台。在第2个固定点处往右侧走壁，拉下机关后便可以进入BOSS战。

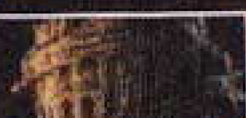
BOSS战 巨人



想办法来到高处的平台，站在平台的木条处可以对BOSS发动速杀。BOSS的第一阶段需要两次速杀才能解决。BOSS的第二阶段在地面展开战斗，利用翻滚绕到其背后对准他的一条腿猛砍，将BOSS的血槽扣光后，他的一条腿会因为受创疼痛而抬起，这时应立即攻击他的另一条腿，然后BOSS就会跪在地面。最后跳上BOSS的背部实施最后1次速杀。



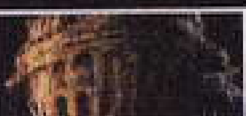
剧情



王子打败了巨人，释放了被关押在斗技场的市民。当他们想靠近王子，看一看自己的救命恩人时，王子的身体却产生了变化。王子害怕被人们知道自己已变成砂魔的事实，便义无返顾地纵身跳进了斗技场中央的大洞。王子现在心中只有复仇的念头。

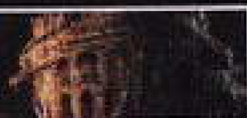
Chapter 2 邂逅公主

斗技场地下隧道



走壁来到对面的平台，然后攀上石条，利用上方的机关石条反身跃向对面的单杠，途中要运用链刃。继续前进来到平台的边沿，需要小心两侧的石柱机关，运用链刃跳到对面，然后向上攀爬跳到右手边通道。在梯子的底部用链刃拖动机关，然后进入机关方向的门。继续前进后王子恢复正常，从地下通道回到了巴比伦的街道。王子又被神秘的箭矢所拯救，救他的正是曾经与王子并肩作战打败维齐尔的印度的公主——法尔拉。因为王子曾经改变了历史，法尔拉并不认识眼前的这个陌生人。

巴比伦街道



趁两名守卫背对王子的时候，走壁并利用弹射机关先对弓箭手实施速杀，然后快速接近另一名守卫再次施展速杀。当弓箭手来到靠近



弹射机关一侧的平台边沿时，立即走壁过去将其速杀。然后在跳到另一个平台上，从背后接近并干掉守卫。利用匕首固定孔向左侧移动，在最后一个孔时走壁并反跳至锁链上。倒吊下去速杀守卫，然后从横木处跃至对面的锁链，待2个守卫站在一起的时候才实施速杀。沿路一直前进绕到砂之守卫的背后，然后攀附在房檐等待速杀的机会。解决全部敌人后，来到砂之门处习得暴风之眼(THE EYE OF THE STORM)的时间能力。

重新回到二层走廊时，往刚才实施速杀的位置的方向走的话，会出现几名守卫。此外，机关的位置就在速杀位置的二层墙壁上。走壁踩下机关后，立即发动慢放能力，然后跃出二层走廊快速奔向对面的大门。

暗巷

在记忆点上方的垂直通道内使用三角跳，来到最高处利用匕首固定点走壁到达高处平台。爬上对面的房顶后王子终于追上了法尔拉。从左侧前进时注意不要惊动守卫，速杀敌人后利用上方的匕首固定点向左侧走壁。继续向左前进并消灭两名守卫，战斗结束后法尔拉帮王子打开了前进方向的大门。垂直通道处运用三角跳，而第二处丝绸要使用反跳。王子再次遇到了法尔拉，两人交谈时维齐尔出现了，法尔拉阻止了王子鲁莽的行为，二人决定先潜入庙宇。



庙宇屋顶

落地后，附近会有数名隐身敌人出现，但他们的实力很弱，并且只要受到攻击就会现形。从匕首固定孔点上跳，攀住边沿挪到柱子的背后。然后跳到对面的柱子上，再利用匕首固定孔和弹射机关来到另一处平台。利用法尔拉射落的大钟进入上方的缺口，拉下机关后利用大钟原路走壁返回进入大门。利用匕首固定点和突出的石条前进，但注意第二处的石条会塌陷，拉下机关后启动慢放能力，然后落到石条上快速通过，最后利用走壁加反跳进入庙宇内部。

沿着弧形的墙壁走壁然后反跳，这样就可以抓住高处的单杠。跃到对面打开机关，对面的平台就会升起。在塔形建筑物内部也要沿着弧形的墙壁走壁然后反跳，来到石墙上方后向对面纵身一跃，然后从匕首固定点处向左走来到一处砂之门。注意不要打破瓷器，否则会惊动敌人。从阳台一侧的木条跃至匕首固定点处，然后经过弹射机关来到另一侧，在此可以速杀几名守卫而且不会惊动砂之守卫。调查砂之门使王子增加1次时间使用能力。

爬上平台后法拉希望王子帮助她到达另一处平台打开前进道路的大门。先从原位置跃到对面平台推1次火堆1，然后从两平台间的匕首固定孔来到该场景的中心位置。再推1次火堆2，接着推3次火堆3，这样就可以将法尔拉护送过去。返回原位置推动1次火堆1，法尔拉就可以射落大钟协助王子打开机关。此时远处传来了人们的呼救，在黑暗王子的催促下，王子让法尔拉先去拯救无辜的生命，而自己则继续追逐着维齐亚进入庙宇内部。



庙宇内部

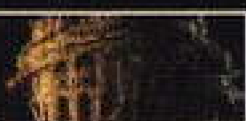
王子再次变身为黑暗王子，向前直跳落到木条上，向前跃到对面的木条上速杀下方平台的守卫和砂狗。从砂狗出现的位置走壁来到高处的平台，然后再次走壁使用反跳加链刃，连续荡过单杠到达安全位置。跃过木条后速杀平台上的守卫和砂犬。用链刃拖动石柱机关，走壁配合反跳进入下一个房间。攀附在平台边沿，用链刃拖动石柱机关，然后跃到机关上朝右侧走壁，中途需要使用几次链刃，最后跳过弹射机关后落地速杀守卫。

从平台的右侧走壁加链刃来到墙壁的尽头，此时反跳加链刃跃至前方的狭缝中，然后再次跃向另一侧的狭缝，中途使用链刃帮忙。到达平台后使用反跳来到高处平台，立即速杀两名守卫补充体力。从平台右侧走壁抓住丝绸往下滑，注意反跳利用链刃荡到对面的丝绸处。踏下房间内的机关打开大门，进入通道后先踩下机关，然后马上发动慢放能力，再一气呵成地闯过所有机关进入大门。王子恢复正常。进门前的一瞬间王子看到维齐尔的身影，追入房间后先推动火堆的机关把房间内的水都放掉，然后解决几个砂雾怪。

反跳跃上石柱后要注意平台处的走壁是弧

线形的，到尽头需要反跳才能抓住单杠。从奖励点出来后，你会发现自己回到了刚才浸水的房间。原路返回朝着最上方前进，推动火堆机关打开前进方向的门，利用丝绸反跳落到地面。拉下墙上的机关，然后走壁来到对面平台，从梯子爬上去。

市场区域



王子发现法尔拉，她告知王子在神庙受伤的人们都被维齐亚杀害了，自己则被关押在这里。现在王子需要找个办法救出法尔拉。从平台左侧走壁反跳，然后从狭缝处滑到最低点，跃至对面的木条上等待两名守卫站到一起的时机，能一次干掉两名敌人。将大门对面角落处的箱子拉过



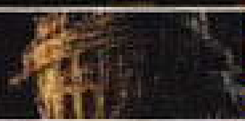
来，将其压在机关上才能进入大门。

来到下一个场景时，注意该处的游动守卫一定要在其背对着你时才好采取行动。拖动箱子来到对面的墙壁处，然后借助其攀过墙壁。从匕首固定点处走壁，利用弹射机关来到道路对面的匕首固定点，然后趁记名守卫站在一起时将他们全部速杀。拉动通道尽头的机关救出法尔拉，然后利用她射落的箱子和王子自身压住道路两端的两个机关，这样就可以打开大门。

从梯子爬上去，然后利用弹射机关来到匕首固定点处，再往右走壁落到木条上。紧接着是一连串单杠、匕首固定点、弹射机关结合的地形，通过这里时王子的身手显得非常矫健。从记忆点下方的平台走壁反跳，然后利用匕首固定孔移动至石塔的另一侧，跃至狭缝处滑下去先速杀守卫，然后爬上梯子速杀另一个守卫，最后从梯子对面来到大门前的木条上解决最后一个守卫。拉下墙上的机关进入大门。跳到场地上空中央的木条上，趁三个守卫都背身之际立即落地，解决战斗后，调查砂之门获得150砂币。

将箱子拉开后提替法尔拉打开前进的道路，然后借助箱子拖动机关进入大门。从梯子爬上去，然后利用弹射机关来到对面平台。法尔拉此时也来到这里与王子会合。法尔拉听到妇人的求救声，要与王子一同去救她。但王子在黑暗王子的唆摆下拒绝了她的请求，于是生气的法尔拉独自前去救人。在王子正要继续寻找维齐亚的时候，他迟疑了，他担心法尔拉的安危，他不愿再次失去她。在内心情感的鼓动下，王子回身去寻找法尔拉的身影。

庭院



从左侧走壁反跳，在平台上速杀弓箭手。继续前进后，王子看到法尔拉进入了一处房子，此时王子也变身成为黑暗王子。先用链刃跃到对面，然后落到广场中解决砂雾怪，接着从广场的对侧向上攀爬。紧接着反跳加链刃进入房间，踩下墙壁的机关后需要发动慢放能力才能进入大门。从阳台边沿的丝绸处滑落地面。利用附近的柱子处往另一侧跳，然后一直向上攀爬，速杀平台上的弓箭手。然后走壁进入对面的房间，从房间的另一侧走壁来到平台上，最好的时机是弓箭手面向站在阳台边沿时，进门后在左侧垂直通道使用三角跳来到高处平台。推动右手边的火堆打开机关，此时从平台左侧走壁然后反跳，利用链刃荡到对面房间。向左侧走干掉弓箭手后，继续前进时王子恢复正常。继续前进通过机关通道，然后从匕首固定点出向上攀爬。正当王子向法尔拉道歉时，一个身披紫衣的女砂魔却突施暗器袭击二人。王子让法尔拉去拯救妇人，自己独自与女沙魔进行战斗。



BOSS战 砂魔女护卫

砂魔女护卫很好对付，王子只要以跳跃反身攻击(在敌人面前 ×+□)和防御反击(R1+□或△)交替使用就能轻松地击退BOSS。遇到BOSS的连续技时就用防御反击。在初始平台上需要与BOSS拼剑两次，连点□就能获胜。紧接着王子会变身成为黑暗王子，这时BOSS会在四周的平台不断转移。在追击BOSS的途中注意杀

平台上的砂雾怪补充体力和时间能力。转过两个平台后，屏幕就会提示我们接近BOSS所处的平台时使用慢放能力，接下来就是虐待时间了。当BOSS的体力剩下1小格时，攻击BOSS就会进入与BOSS拼剑的阶段，连点□就能结束战斗。

Chapter 3 王者之道

广场

打败BOSS后，法尔拉看见了变身后的王子，公主认为王子是砂魔，认为王子欺骗了自己。但是法尔拉又无法对王子痛下杀手，无奈之下只好绝望离去。王子此刻的内心只有法尔拉一人，于是他不顾一切地追了上去。利用丝绸反跳来到地面，然后在拐角处利用链刃跃过深渊。继续前进来到一个广场，连点△轻松消灭所有敌人。接着利用走壁加反跳，再利用链刃荡至木条上。从平台处走壁，利用弹射机关



来到下一个平台，进入平台侧面的窗户。再以走壁反跳，再使用链刃跃至对面的木条上。然后移动到与锁链位置相对的木条，使用链刃跃到锁链上。落地打开机关后发动慢放能力进入前方通道左侧的大门。接着从右手边前进，干掉守卫后在木门底下的空隙处使用翻滚。来到通道尽头处会看见法尔拉，从左侧的窗户翻进去后，王子恢复正常。

巴比伦城上层

从房间左上角的木台处走壁加反跳，来到高处平台推动火堆机关。然后回到地面，沿着通道将木台拖至另一端，攀上木台使用三角跳抓住高空中的木条。再次来到火堆机关处，推动木杆打开狭缝的木门。落地后重新回到木台上，然后原路来到火堆平台上方的狭缝，注意先把方向反过来，然后再一直往上爬。当游动的守卫背对你时，立即跳到平台上就可以发动速杀。推动火堆机关后往刚打开的大门处跳。利用三个弹射机关走壁来到另一端的平台，王子终于追上了法尔拉。但是，法尔拉无法原谅王子之前的所作所为。法尔拉的一番话让王子从自己的仇恨与残暴之中清醒了过来。

从平台左侧走壁加反跳，跃至木条上，然后再跳到锁链处滑到地面。解决地面的敌人后踩下墙壁的机关，然后进入大门。在通道的尽头爬上梯子，然后连续三角跳来到平台上。再次走壁加反跳攀住空中的木条，爬上平台看到地面上的砂之门。走壁来到对面的平台，然后从边沿的石槽处往下攀爬。来到下层平台时，走壁并利用弹射机关来到守卫所处的另一端平台上将其速杀。调查砂之门获得砂之风暴的时间能力。踩下墙壁上的机关，然后进入大门。打破通道拐角处的坛坛罐罐，然后将箱子拖到尽头的门前作垫脚。一路前进爬上一个小平台，然后利用匕首固定点走壁加反跳来到墙壁的另一侧再次固定，从该匕首固定点处往上跳就能来到记忆点。

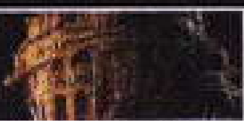
城市花园

一路前进绕一个环形来到另一端的平台上，从平台左侧继续前进，然后通过石槽往下爬，跃到对面的柱子上，从树干滑下地面消灭几名守卫。拉下墙壁上的机关后，利用树干原路返回跃下来前的位置。从边沿处挪到柱子的另一侧，利用机关打开后的木条跃到对面去。从木条处往右边跃，然后往上爬，最后跳到右边来到砂之门的区域。建议先利用树干和匕首固定点来到砂之守卫的头顶，并将其速杀。解决全部敌人后调查砂之门，王子增加1次时间使用能力。打开机关后，从场地中的树干原路返回。利用机关打开的木板和木条跃到另一侧的



柱子上，挪到柱子的另一侧后，跃到对面的木条上往下爬。走壁来到另一侧的环形通道处，跳下环形通道进入BOSS战。

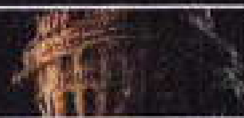
BOSS战 石巨人



与之前的巨人BOSS第二阶段的打法类似，玩家只要保持在石巨人的身后，反复攻击它的腿部就可以了。将BOSS打跪下后，立即跑上它的背部发动速杀，然后就开始控制BOSS前进。注意在前进的途中除了撞开木门外，不能碰到旁边的墙壁，否则王子会从巨人的肩上掉下来直接摔死。

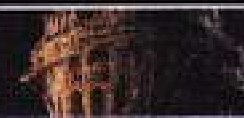


运河



从记忆点左侧继续前进，在垂直通道处反复三角跳来到高层平台。走壁来到对面的木条处，然后移动到梯子的对面，跳到梯子上往下滑，再跃到对面的木条处。向右移动然后借助单杠跃到对面的平台。从残破的木箱处跳到上方的木条，然后跃到对面守卫所处的平台上方的木条，从而制造速杀的机会。来到垂直通道处反复三角跳攀住上方平台的边沿。在踩下机关后，弹射机关前的水闸门会关闭，此时迅速走壁然后弹射到墙壁的另一侧。反复三角跳来到上层平台，连续走壁加弹射机关来到对面的平台处，此时王子会变身为黑暗王子。

皇家作坊



拉下墙壁上的机关，然后走壁加链刃来到丝绸处往下滑，在最低点反跳加链刃荡到下一个平台。拉下墙壁上的机关，然后走壁加链刃并利用连续的弹射机关，最后来到另一处平台。走壁后有连续的弹射机关，最后还要使用链刃才能来到对面的平台。解决完敌人后，走壁来到下一处平台拉下机关，然后爬上打开的木板，跃到之前的平台上。走壁加反跳来到打开的木板上，继续走壁加反跳，途中使用链刃连续跃过单杠到达对面的平台。攀附在右侧的边沿，使用链刃拖动对面的机关石台，跳到石台上后走壁抓住梯子，滑到最低点再用链刃拖开一处机关石台，跃到其上方然后走壁加反跳来到一个水池里，这时王子恢复了正常。

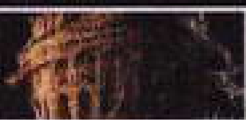
从水池右边向上爬，来到砂之门区域。从锁链倒吊下去，趁砂之门旁的砂之守卫转身之际解决另外一名守卫，然后马上爬上身旁的木台。走壁利用弹射机关速杀另一处木台上的砂之守卫，注意时机是其背对平台站立时。从平台左上角的石台阶走壁来到木墙边沿处，。用锁链滑下去速杀守卫，速杀守卫后立即躲到场景中央的障碍物后，然后爬上去。跳到另一侧的木条上就可以速杀最后一名砂之守卫。调查砂之门获得200砂币的奖励。

从砂之门右上角的门进入通道，使用慢放能力通过机关。在父皇雕像的感召下，王子决心拯救自己的子民。从父皇雕像的手杖往上爬，跳到平台上后走壁加反跳，跃到单杠处，然后不断地朝左方前进，最后来到一个机关处。该机关分为两个部分，右手边即初始位置处是调整雕像的转动方向，分顺时针和逆时针；通过梯子从上方平台可以来到左手边，这里的机关是控制雕像的移动方向，分为左和右。推动火堆就可以调整机关，具体的解谜顺序如下：逆时针、右、逆时针、右、右、顺时针、左、顺时针、右、顺时针、右、逆时针、右。



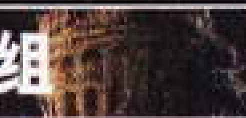
父皇的雕像撞破了封锁着的作坊大门，打破了砂魔火烧皇家作坊的阴谋。被困的波斯人民如潮水般涌出工场，王子也搀扶着一位妇人走出了作坊。看着子民们都重获自由，大家的脸上都流露出幸免于难的激动表情时，王子的内心感到十分安慰。在众人的感激声中，王子露出了难得的微笑。王子刚说了几句话，火烧皇家作坊的元凶——身披重甲的砂魔架着马车从人群里冲了出来。为了不让自己的子民再受到沙魔的威胁，波斯王子跃上一旁的马车紧追着砂魔紧追而去。

马战



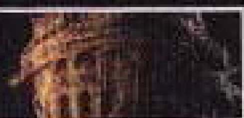
刚开始稍微注意转向就可以了，难点在于进入洞窟后的第1辆敌人的马车，注意先将其保持在右边，然后在深渊前的狭道就可以将其撞毁。经过深渊后，注意下一个深渊必须先走中央的道路。从洞窟出来后，注意道路右侧有一堆石块。前方的街道缺口处，第一处靠左，第二处靠右。进入森林道路时，注意路边的钉球，应马上选择道路的空隙处通过，沿途还要击落爬上马车的敌人。走到道路尽头有钉球拦路时，应该马上向左微调，因为马上就要进行飞跃。落地后行驶一段会看见道路中央的花坛，此时应从右手边通过。接下来再走一小段路就进入BOSS战。

BOSS战 刀斧砂魔二人组



有节奏地点□键攻击持刀砂魔，然后持斧砂魔就会跳过来砍王子。躲开斧头的攻击，砂魔的斧头就会因用力过猛而陷进地下。抓住这个机会攻击持斧砂魔，但也要注意持刀砂魔的位置，一般打两下就马上翻滚换个位置就比较安全的做法。反复几个回合后，当持斧砂魔的斧头陷进地下时，会出现速杀判定。注意速杀必须连点两次，分别对两个砂魔进行攻击。再次重复上述的套路，不过这一阶段两个砂魔的节奏会加快，特别是持刀砂魔的攻击速率，注意防御。再次对两名砂魔速杀后战斗结束。当王子精疲力竭的时候，法尔拉于危难中再次救了王子，击倒了剩下的砂魔后，二人一同往王宫前进。

剧情

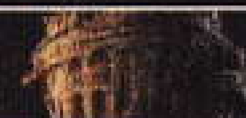


死寂一片的王宫，安静得有些异样。没有任何士兵把守，熊熊的火炬在夜空中燃烧，一切就像没有发生过一样。此时地面突然震动起来，王子弯下身子用手触摸着地面，事情似乎有点不妙。"快跑！"王子高声喊道。但是已经太迟了，无数的砂魔从四周涌入王宫，不到片刻二人就被包围了。在王子与法尔拉束手无策的时候。远处传来了老人那振奋人心的声音。被王子拯救出来的人们发出了能使整个巴比伦颤抖的呼喊，他们挥动着手中武器勇敢地向如潮水般涌来的砂魔冲去。在混战中，王子来到了老人的身边。听完老人的一番话，王子与法尔拉发誓要手刃罪恶根源——维齐尔。



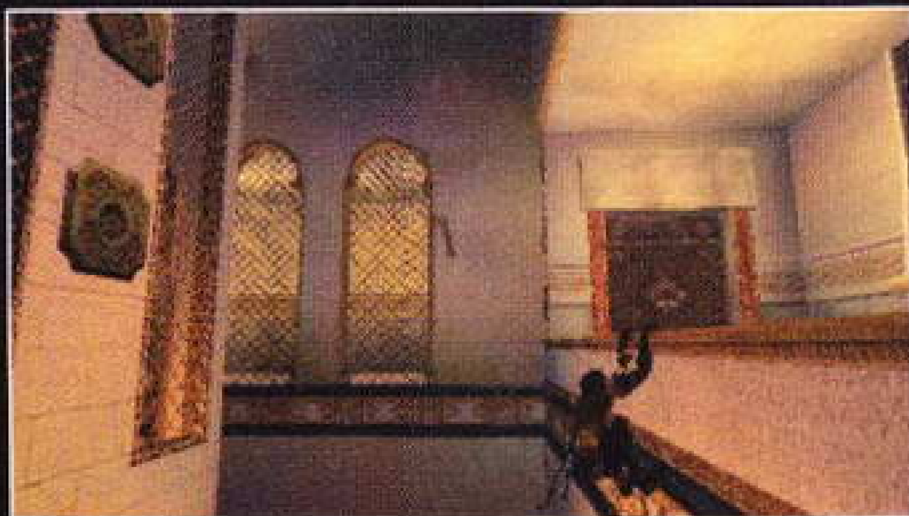
Chapter 4 最终决战

宫殿入口



解决全部敌人后，正前方的大门会打开。从左侧走壁攀住墙沿，然后移动到右边的窗口进入房间。继续往前走，王子恢复正常。从水池的正前方走壁进入通道。从右侧继续前进，王子和法尔拉会合，此时王子需要前往最上层帮法尔拉打开吊厢的机关。从右侧走壁并利用弹射机关来到石条上，反身跃向狭缝中，然后一直向上再跳到平台处。推动火堆打开机关。

进入大门后，滑至丝绸的最低点，然后反身跃到墙壁的缺口处。攀着边沿一直往左移动，来到平台上先在左边走壁，然后使用三角跳来到高层平台。从平台的左上角缺口处走壁加反跳，抓住单杠继续往上走，从匕首固定点



处向右走壁来到一处平台。从平台上方的边沿继续前进，利用首固定点处向右走壁，注意要在移动平台伸出来的时候再走，到达活动平台时反复三角跳，最后利用上方的匕首固定点往右走壁加反跳，抓住单杠后先往上跳，然后再跳到右边的平台。推动该平台上的火堆能打开右手边前进道路的门。而从平台对面的匕首固

定孔一直往上跳，然后利用三角跳开启上方的机关所打开的门则是通往第5个体力奖励点的门。落下来之前最好发动慢放，否则会不够时间进入该门。

进入大门后从右侧上方的匕首固定点往上跳，来到上方平台从边沿处跃至对面墙壁的匕首固定点处。注意活动平台的伸缩，往右走壁来到活动平台上，然后继续往前方跳来到石条处。反复三角跳来到上方平台，从平台的缺口处走壁加反跳抓住单杠，注意第二处单杆必须使用三角跳才能扣住上方的匕首固定点。向右做壁来到最后的平台，从平台边沿可以直接跃上吊厢与法尔拉会合。



空中花园

推动火堆使机关石台运作，从垂直通道反复三角跳来到左侧平台。利用机关石台匕首固定点往左走壁，然后紧接着再次利用匕首固定点往上跳，来到上层平台。注意另一侧机关石台，趁其伸出之际走壁扣住其匕首固定点，然后再继续往右走壁。在平台处继续走壁前应注意活动石板，从丝绸滑下后反跳到对面的木条上。向左移动来到另一处木条，跃到狭缝中往上爬，然后再跃到对面的匕首固定孔点。走壁加反跳来到另一处匕首固定点，朝上方走壁即可到达下一个平台。从平台右侧走壁加反跳，然后经过两个匕首固定点跃至单杠上，在最后一个匕首固定点走壁前，注意活动石板的位置。

从记忆点继续前进，沿低处墙边的石条来到平台时，法尔拉协助王子射落了前进道路的木板。这时可以走壁来到下层平台的狭缝处，速杀几名守卫。在匕首固定点处注意观察活动平台，把握机会从平台上走壁来到砂之门旁的单杠处。向上攀爬然后从树枝处跃到对面的平台，再次借助法尔拉打开的道路来到狭缝中，首先利用平台两侧的守卫背身之际速杀砂之守卫，然后迅速跑到外围的护栏处躲避。调查砂之门获得沙之风暴的时间能力。爬上对面的匕首固定点，先朝左边走壁，然后再利用活动石板反复作三角跳来到高处的石槽。从狭缝下去后，利用守卫间背向的时间差分别速杀几名守卫。

从平台的右上角继续走壁前进，来到上方的石槽处向右移动，最后进入新平台。经过一连串机关的考验，可以适当利用慢放能力，接下来将迎来一个平台升降的谜题。按照下图中的数字，将平台以2、1、3、1、2、3的顺序移动就可以将所有平台升至最高点，这样就能打开浮桥的机关。当王子和法尔拉即将会合时，维齐尔出现了，他虏走了法尔拉，还将王子打落深渊。



继承者之井

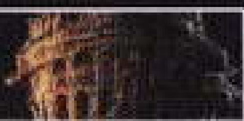
在千钧一发的时刻，王子变身为黑暗王子利用链刃解除了危机。出门后利用走壁加链刃为主的移动方式往下方前进，其间要利用走壁加反跳才能用链刃勾住前方的单杠。从锁链处落下后移动速度要快，因为该木条会断裂。一直前进来到一个砂怪密集的房间，切记此处应立即从反方向走壁，然后来到平台深处的边沿位置找到狭缝滑到下层，在这里可以杀几个砂魔补充一下体力。

利用链刃荡到对面的平台，接下里是几处连续的链刃表演时间，黑暗王子的表现非常酷。利用单杠荡过一处深渊后，杀几个砂魔补充体力，然后贴着墙壁的边沿继续往下走。解决平台上的砂雾怪后，从狭缝处落到地面，最后来到一处满部机关的通道。利用慢放能力通过重重机关后进入房间，王子从已经驾崩的父皇处继承了皇家战刀。按△蓄力击破正前方的门，注意速度要快，周围会有砂魔干扰，但它们会惧怕皇家战刀所发出的耀眼光芒。以皇家战刀作为照明在黑暗中不断摸索着前进，第一层的终点在连续使用三角跳的平台处。进入大门来到通道的尽头，从右侧向上走壁可以攀住



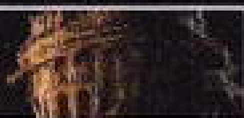
石槽，然后继续前进。该通道内没有什么复杂的地形和机关，大家可以放心探索。来到顶层使用皇家战刀击破被碎石挡住的洞口，消灭平台上的敌人后跃到对面平台。

地下迷宫



首先从中央平台进入另一个需要击碎石头才能进入的洞穴，来到高处出口时，外面会有敌人。从高处平台的左侧走壁进入狭缝，然后一直往上移动来到另一处平台。从该平台利用单杠跃到对面的柱子上，然后三角跳来到上层平台打开机关。回到狭缝上的平台，走壁反跳利用活动柱子来到对面的平台。消灭平台上的敌人，拖动开关，然后通过对面的柱子来到一个新平台上。拖动机关继续前进，跃到对面柱子上，落到倒数第二层然后进入一个同样需要击破石头的新洞窟。注意洞窟内的深渊必须从墙壁右上方的匕首固定点处通过，出口处还会有敌人骚扰。在图示位置走壁加反跳来到上层平台，从狭缝处落下后会有敌人纠缠。可以立即跃到平台对面的匕首固定点，然后一直往上移动。通过圆柱来到下一个平台，注意在打开前进道路时，此处的敌人会上前骚扰你。在平台出口的右侧走壁，利用匕首固定点来到对面，利用石条不断往上爬，最后来到一处机关密布的通道。使用慢放能力有助于你安全地通过此处。

皇家厨房和秘道

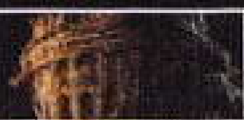


进入房间后消灭大量的敌人，然后利用匕

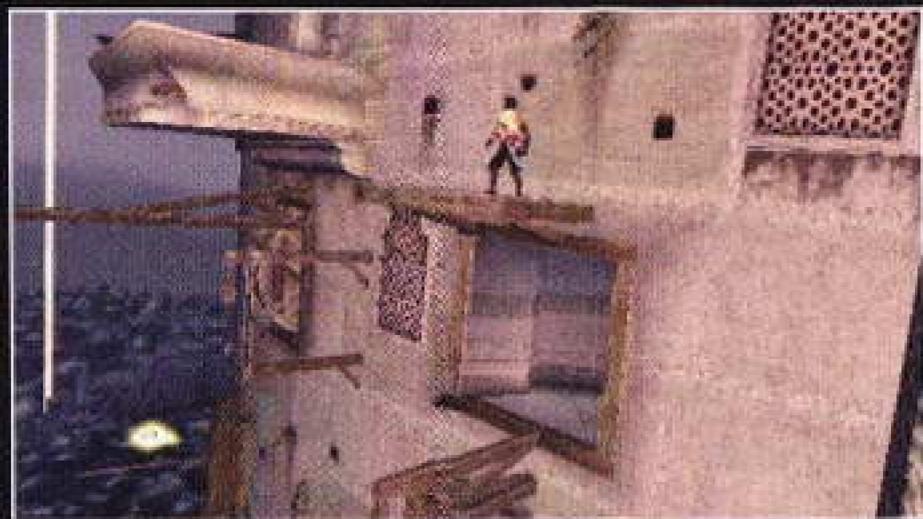


首固定点走壁加反跳来到房梁上。注意此处的房梁间的移动，基本都要先使用匕首固定点过度，许多看似能跳过去或不能跳过去的位置都要仔细考虑。最后走壁踏下机关后进入大门。

巴比伦塔



从出口处沿着道路前进，来到一座三层高的棚屋前，注意埋伏着的隐形砂魔和守卫。推动火堆后来到二层，再从外围的木条来到三层推动火堆。然后继续从外侧有乌鸦的木条处前进，来到升降机另一侧的平台，将石头拖出来放在匕首固定点的下方。



继续前进，单杆处的通路多留意反方向的上方。从记忆点来后就会遇到女砂魔，从上方的匕首固定点继续前进。来到棚屋处推动机关，然后从外围的木条来到第二层。将石头一层层地运上，消灭第三层的守卫和隐形砂魔将石头推到边沿的升降机，使另一侧的升降机运转。利用走壁加反跳来到高处平台，然后再次走壁加反跳来到升降机处。接下来的机关通道内多为复合操作式的。时机把握是最重要的过关要素。消灭几名守卫后，先从外围走然后再爬进内层的棚屋。将石头推进升降机，然后从平台的侧面来到对面平台，消灭守卫后再度跳回棚屋二层，推动机关将石头升到第三层。然后从升降机外的木条来到外围，走壁加反跳来到一架空的升降机处。来到三层消灭几名守卫后，将石头推到另一架空升降机处，接下来再从刚才放石头的那架升降机跃到另一架刚升起来的升降机，然后来到平台上消灭女砂魔。从木条向上走，这里要用到匕首固定点。来到铁笼内消灭几名守卫后从铁笼左侧平台上方的匕首固定点继续前进。最后从柱子处跳到对面平台。这里要特别注意的是许多平台都是活动平台。通过连续的单杠后来到巴比伦塔的顶层。开启台阶左侧的机关，然后进入大门。用△蓄力打破通道尽头的墙壁，进入就能迎来最终BOSS战了。

最终BOSS战 维齐尔

第一阶段

BOSS的动作非常敏捷，并且会在空中放出石像来攻击王子，可以在石头接近的一瞬间用翻滚躲避。BOSS的双爪攻击是防御不能技，单爪攻击可防。

第二阶段

避过地面的3圈石头，来到BOSS背后的柱子按住R1反跳施展速杀。值得注意的是三次速杀，每一次均要砍三刀，每一刀的时机都不相同，大家要高度集中精神。

第三阶段

通过石块往上移动，只要保留着体力并且站立在平台上的话，BOSS的光线是无法击落王子的。惟一需要小心的是在跳跃的过程中被光线击中，从高处落下来会直接摔死。来到最顶端的时候，王子便能高高跃起，一刀结束他万恶的生命。



剧情

维齐尔终于结束了自己罪恶的一生，所有的沙魔都化成了沙子，人们都为胜利而欢呼。此时所有的时之沙慢慢聚拢到王子的跟前，渐渐形成了凯琳娜的形态。发出耀眼光芒的凯琳娜缓缓地靠近了王子。王子把时之匕首交给了凯琳娜。在帮王子卸下了深陷在皮肉里的链刃后凯琳娜随即便化成细纱消失在空中。此时游戏还未结束，正当王子捡起地上的王冠的时候，黑暗王子却出现在王子的跟前。他捡起了地上的王冠。"属于你的一切都应该是属于我的，并且终将会属于我！"黑暗王子挥舞手中的链刃，把王子抛进了自己的精神世界之中。

精神迷宫

王子追随着黑暗王子的幻影一路前进。最后在法尔拉的呼唤下，王子终于摆脱了心中的恶魔，坚定了自己的信念。

"醒醒！"熟悉的女声叫唤着王子，朦胧中的王子缓缓地睁开了双眼，在巴比伦黄昏落日的映照下，王子看到了一张纯洁善良的脸。法尔拉的呼唤让王子从恶梦中醒过来。公主微笑着问王子为什么知道她的名字，王子神秘地笑了笑并深情地凝视着法尔拉。"世人都以为，时间就像一条平静流逝的大河，永远只向着天际缓缓流淌。但我可以告诉你，我见过时间的真面目，时间就如同狂风暴雨中的汪洋大海。或许，你想知道我会是谁，我会告诉你一个故事，一个你从未听说过的故事……"





跳票无数次的《真·三国无双DS斗士之战》终于推出了，虽然不少人一度以为该作已经停止开发，不过仍然有玩家坚信本作的到来。现在，NDS版的《真·三国无双》终于来了，然而这款《无双》和以往的作品相差实在是太大了，下面，就让我们来看看这款完全不同于以往作品的《无双》吧。

文 马修　美编 紫枫

NDS　真·三国无双DS 斗士之战
真·三国无双DS ファイターズバトル
◆Koei◆ACT◆2007年4月5日◆日版
◆1～3人◆1G◆4800日元◆无对应周边

两个战士的战斗，三个主角的无双

游戏简介

正如最初公布的那样，游戏只能选择三名原创角色，战斗在三国乱世。游戏中，玩家选择一名，电脑也会从剩下两个角色中选出一个作为对手和玩家对抗。单人作战时，2P即为敌方。除了己方和对手的主角武将，其他武将都只是把守据点，不会主动出击和移动。游戏开始，双方从各自的本阵出发，目标是占领敌军全部据点，并用各种方法阻碍对手占领我方据点，最终占领敌军本阵，实现本场战斗的胜利。游戏总共有12场战斗，全部完成后即通关。值得一提的是，游戏中即使玩家方和对手武将的体力被打空也不会OVER，角色还会立即随机从地图上任意的一个回归点复活。游戏中有两样宝物，一种是金币，用来发动妨碍轮盘；第二种是包子，能补充HP。

▲选择角色时，下屏会给出角色的具体能力和简介。

游戏可以随机获得武将卡，获得武将卡可以作为武将带到战斗中守护据点，并为主角提供一定的加成或妨碍能力。除了金卡，武将卡还能随着战斗升级，升级后各方面能力均有提升。

游戏中，无论战胜战败，游戏都可以继续进行，在通关时会给出敌我双方赢得的战斗的对比。游戏最开始的战斗固定为“黄巾”，该场战斗结束，便可以选择与“黄巾”相邻的战场继续挑战，以后可以选择的战场也必须与已经完成的战场相邻。全部11场战斗完成后，还会出现隐藏的战场——万里长城。因为游戏双方武将都以武将卡形式派出，因

▲关卡选择，下屏同样有该关卡的资料和解说。



此很多时候敌方武将并不是像《三国》原作中那样仅派出己方势力的武将，有时你会在“成都”发现徐晃和周瑜在为刘备当差，有时你会发现南蛮的头子竟然是司马懿。“万里长城”更有趣，有时是吕布率领张辽、关羽、甘宁等的猛将部队，有时却是孔明领着徐庶、郭嘉等一班文士组成的军师谋士团，究竟会遇上哪路人马，就要看玩家运气了。

操作和技能



本作的操作和正统的《无双》不同，按键布局上也有差异，习惯了“《无双》系列”正统操作的玩家初玩本作，也许需要一段熟悉时间。

基本操作

B	普通攻击	Y	发动妨碍技能
A	CHARGE攻击	L	防御
X	发动无双乱舞	R	查看对手状态(杂兵战或武将单挑)

CHARGE攻击

和其他《无双》作品一样，通过攻击键与CHARGE攻击的组合，组合如下：

C1	A	单方向连击，对敌单体非常有效
C2	BA	长距离攻击，适用于突袭和压制
C3	BBA	范围攻击，适用于攻击成片的敌人
C4	BBBA	对敌多体进行连击，因为发动前需要按三次B，因此被打断的概率也很高，不过一旦发动成，就可以体会到“切菜”般的爽快了。



妨碍技能

妨碍技能是本作独有的特技，上屏右下的10个金币图标即为妨碍槽，当攒够5枚金币时，妨碍轮盘会自动消耗掉5枚金币启动，随机摇出本关可以使用的妨碍技能，然后可以按Y发动该妨碍技能，如果不发动，那么妨碍槽最多能攒满10枚金币。大多数妨碍技能都只针对对手有效，对于眼前的杂兵和武将无效；而且无论对手在哪，只要妨碍技能发动，其效果都会作用给对手，有些妨碍技能甚至能中断对方的无双乱舞，可以说非常有用。在一方的妨碍技能的有效时间内，对方无法同时发动妨碍技能。有些妨碍技能在对敌与对我时的称呼有所不同，如令对手下一个妨碍技很大概率为“落空”的技能，对敌使用时是“空仆封入”，被敌人使用了则是“空仆混入”；强夺对手金币的技能，对敌使用是“金品抢夺”，被对手使用则是“金品献上”。

金币可以从杀掉的敌兵身上落下，也可以从地图上及地图上的箱子里得到。妨碍技能取决于玩家本场战斗派出的武将卡的加成技能，有些时候(如武将提供技能过少时)，电脑就会自动配给玩家方一些技能，不过大都很初级甚至很差。



本作的妨碍技能如下：

空仆封入	令对手下一个妨碍技能很大概率为“落空”。
金品抢夺	夺对手的金币。
无双顶戴	抢夺对手无双槽积攒，有多少抢多少。
投石落下	用落石砸对手。
投石连续落下	用三颗落石连续去砸对手。
阵风来袭	用旋风将对手随机带到其他版面。
暗云召唤	用乌云遮住对手的视线，中招后会整个屏幕黑暗下来。

方向混乱	令对手的方向错乱。
牛步	让对手短时间内移动速度非常慢。
大地振动	地震，可以中断对方的无双乱舞。
大地激震	更剧烈的地震，可以中断对方的无双乱舞。
决起	令发动方士兵武将的移动力、攻击力等能力大大提升。
大决起	发动方士兵武将的移动力、攻击力等能力提升的有效时间更长。
寒波到来	冻住对手及同版面内的敌方兵将，被冻住的角色在有效时间内无法行动。
大寒波到来	更长时间地冻住对手及同版面内的敌方兵将。
落空	写有“スカ”的废纸，没有任何效果。



实际战斗中，寒冰技能(寒波到来和大寒波到来)以及奋起技能(决起和大决起)非常有用，寒冰技能冻住对手让对手任由我方武将宰割，奋起技能则可以让短时间内“觉醒”的我方武将重创对手——这四个技能是首选。不过最好在对手与我方武将与对手单挑时再用，好钢要用在刀刃上。

阵风来袭可以把对手带到别的版面，一定程度上缓解了被攻击据点的压力，不过运气成分占了很大比重，运气好可以将对手带到很远，运气差则可能只把对手带到相邻一格去。

投石、地震、牛步、暗云召唤、方向混乱、空仆封入这些招数在与对手单挑时可以看到效果，但对手在地图上与我方据点守将单挑时基本没有作用，有了就直接发动吧。

金品抢夺、无双顶戴这两个抢夺类技能要看对手状态，如果对手没有金币或无双槽空，那么发动了也没有效果。当然，对手有东西值得抢时就立即发动吧。除了寒冰、奋起和阵风要留到我方据点被攻击时，其他技能最好都立刻使用掉，以便尽快摇出实用的技能。

人物简析



外表像曹丕的冷面酷哥，能力上倾向于范围和连击。

普通攻击

范围大，效果不错。

CHARGE攻击

C1为横斩后接上连刺。C2为挥出剑气后的突进斩。C3为转身90度的大范围横斩。值得一提的是他的C4，发动快而且连击效果好，是3个主角中C4最好用的一个。

无双乱舞

夸张地挥出一个半球形的剑幕，共挥动三次，每次挥动后可以进行移动。三次全中的话威力不俗。



使用大刀和盾手的热血小子，能力上倾向于速度和威力。

普通攻击

范围一般但速度快。

CHARGE攻击

C1为单方向“百裂”式连击，最后以大威力的砍杀收尾，出招速度极快，威力也颇大，收招破绽也很小，是三主角中最好用的C1。C2为将对手挑浮空后冲刺突击并追加强力的一斩，不过冲刺的距离过长，因此冲刺后的一斩经常会挥空。C3为分身攻击，其分身时的无敌时间很长，因此用来打“死挡派”的敌将诱其出招也非常有效。C4是如陀螺般地转身攻击，单击威力不错，全方位有效，但会把受攻击者击飞，如果没有加成上的优势，那么普通难度下有时连杂兵也不能一次杀掉。

无双乱舞

旋风攻击，威力一般，不过在发动无双乱舞时可以全程操作其移动。



普通攻击

威力大，如果敌我方加成差距较大，甚至可以将杂兵一锤抡死。

CHARGE攻击

C1为对着前方连续挥锤子，威力大，但实际距离略短于所见画面上所见的距离。C2为砸地后的单方向两段攻击，但摇锤蓄力时并无攻击判定，可能会在此时被打断。C3可以把对手打飞。C4为锤地后的范围攻击，威力极大，一套攻击可以把相同加成的敌方武将秒杀，但他的C4的蓄力时间长，加之他本身挥锤速度又较慢，因此他的C4很容易被中断，不过成功使出的话威力可就非常可观了。

无双乱舞

C4的超豪华加强版，发动快，范围极大，连击数极多且攻击时可以移动。如果对方没有悬殊的能力加成优势，那么对方的敌将基本都会被他的无双乱舞秒杀掉。是三个主角中最实用的无双乱舞。

地图详解



角色在地图上的移动形式仍然是走格子，每个格子就是一个版面，地图上的格子包括有普通点、双方的军事据点、双方本阵、特殊据点和回归点。

除了本阵，每个版面都有最低的杀敌数要求，普通点达到规定杀敌数后即可通过；军事据点则要完成一定杀敌数再进入据点打败该据点的守将才能通过，被对方占领后的据点被视为破坏，无法恢复，我方军事据点无论有没有被占领都可以直接通过；特殊据点虽然完成杀敌后就能通过，但相信大家都会去占领特殊据点吧？完成通过条件的版面以后都可以直接通过。本阵是总大将的据点，平常可以从敌军门前直接走过，但不能进入敌军本阵内和敌将交手，只有全部据点被占领后后，本阵才会开门。回归点有多个，主角武将或对手被打败后，就会随机从地图上的一个回归点回归。

不管怎么样，对于抢时间比速度的本作来说，走熟悉的版面、走可以直接通过的版面都是非常省时且必要的。接下来重点说说特殊据点。

特殊据点包括有武器库和粮仓，前者增加占领方全体攻击力，后者则增加占领方的体力，特殊据点初期为无人占领状态，到达特殊据点后只要完成规定的杀敌数，就可以进入版面的房屋中直接占领，同时特殊据点的效果发动，粮仓还能为主角武将加满体力，以后进入己方粮仓也会加满体力。被占领后的特殊据点会有占领方的武将把守，另一方想要占领，只能打败对方设在该特殊据点的敌方守将，原占领方还想夺回来就去打败特殊据点守将并再次派驻武将把守——这是特殊据点与军事据点的最大不同，军事据点被占领后就废了，特殊据点则可以在占领后无限次派驻武将，因此从战略意义上讲，特殊据点不仅能提升占领方的全体能力，还能为玩家方的本阵据点起到不小的缓冲作用。



武将卡详解



战斗后，可以随机得到武将卡，得到的武将卡可以在以后的作战中作为我方据点守将出场。虽为随机收集，但不同难度下可以得到武将卡的质量还是不同的，简易难度下收到的大多是大众脸，收到猛将的概率很低；普通难度下收到的则多为猛将；而像吕布这种级别的武将及大多数金卡，就只能在“难”级别的难度下得到了。本作的武将卡总计120张，包括魏国33张，吴国31张，蜀国33张，他势力23张。收集到的卡片在“オプション”选项里的“カード图鉴”查看。

武将卡包括基本能力和加成，基本能力即该武将自身的能力，包括武力、HP和兵力；加成则和卡片的类别相关。武将卡有三个类别：红卡、蓝卡和金卡。红卡提供能力加成，为我方提供攻击力、防御力和体力方面的加成；蓝卡提供技能加成，为我方提供各种妨碍技能；金卡则同时提供能力加成和技能加成，有金卡的话当然是首选金卡。普通武将只有红卡和蓝卡两种卡，惟有各个势力的一流猛将才会有第三种金卡，如魏国的张辽、蜀国的马超、吴国的孙策、他势力的孟获等。



武将卡提供的加成和武将本身能力有极大关系，文士如郭嘉、鲁肃一般增加体力和少许防御，武夫如张飞则大都增加攻击，文武全才的张辽、曹仁这些，则每项能力都有增加，只是本作中曹仁沦为了大众脸，加得较少。

红卡和蓝卡可以随着战斗升级，增加武将自身能力的同时也提高加成。金卡本身不能升级，但武将本身能力及加成都已经十分高，即使在困难难度下也够用了。



以张辽为例，LV1时武力71、HP420、兵力30，升至LV3后为武力94、HP713、兵力35。LV1红卡提供加成为攻击+8、防御+2、HP+25，蓝卡为增加“大寒波到来”(升至LV3时也是如此)。金卡则是武力107、HP700、兵力25——兵力虽少，但兵力对于被攻打的据点来说意义不是很大，只是拖一小会时间而已，关键看金卡的加成：攻击+30、防御+8、HP+70(LV1红卡为攻击+8、防御+2、HP+25)，还有妨碍技能加成，分别是大寒波到来和自军兵决起，都是首选的妨碍技能。



战斗中武将卡的选择对成败无疑有着决定性作用，武将自身能力高，守卫据点就更加安全；提供多而实用的妨碍技能，可以让地图上我方掌握更多的主动权；高能力加成，则可以让我方在武力及各方面压倒对手。一般来说，武将卡要从猛将中选择高能力加成或提供实用技能的。能力加成方面首推攻击力，技能方面则首推奋起技能(自军兵决起/自军兵大决起)和寒冰技能(寒波到来/大寒波到来)，阵风来袭也可以。

武将的成长



本作中，武将的成长近似于PSP版《真·三国无双 二度进化》的成长系统，即武将本身不会成长，但可以借由收集来的更强的武将卡(《二度进化》中为副将)和所带的武将卡升级后带来的更高的加成使得主角武将越来越强。不仅武将卡可以升级，战斗中，每占领一个据点，主角武将的CHARGE攻击、移动速度等也会提升。占领武器库还会增加自身及全体兵将的攻击力，占领粮仓则增加全体体力，不过过关后就会复原。

据点攻防

因为只有全部占领据点本阵才会开门，所以据点的攻防在本作中的意义重大，一方面要尽快攻占对方的据点，另一方面要尽一切手段来防止己方的据点沦陷。下面我们来具体说下据点的攻防。

攻

先从攻说起，本作的敌将大致分为两类——步将和骑乘武将。

步将分四种：大众脸、名将、文官、射手、“大法师”，前者基本是挥一下刀剑打断你的CHARGE进攻，攻击方式单一。步将中的名将大都来头不小，不仅攻击力高，还防守严密、招式的有效时间长而破绽小。文官除了基本的攻击，还会像《真·三国无双》正作中的妖术兵那样发些魔法，但速度慢。射手则是夏侯渊、黄忠这些武将，箭多且速度快，想绕着他们跑找机会基本没有可能。所谓的“大法师”指的是曹操那些人，发夸张的魔法进行攻击，近战的范围也不小。对于步将，普通大众脸可以用C3的CHARGE攻击发动时的瞬间无敌，来躲过对手的攻击，从而重创对手；对于来头不小的名将则不大管用，因为大多数时我方的攻击都会被这些武将防住，不过多变换攻击方式倒有些效果，大家可以试试；文官可以绕到对方身旁身侧进行攻击；射手可以贴住对方打；曹操之流的魔法虽然看起来恐怖，但两个魔法柱之间还是有距离的，当距离大时可以冲进魔法阵去砍他。吕布在本作中也作为步将登场，依旧强得变态夸张，他的攻击范围大、破绽小，收招时亦有很长时间的攻击判定，还会魔法攻击——对于吕布，就直接用无双侍候吧，打不死就等被打红了血到处跑蓄无双，反正本作中的步兵步将都是散步般地走而不会跑。





骑乘武将包括骑马、骑象和乘虎战车这三种，马上武将的机动性高，攻击的范围大，想迎面进攻绝对是找死，不过战马冲刺后会有短暂的硬直，这时立刻冲上去，用最直接的C1去打(青龙因为C4发动速度快，更推荐用C4)，几下就可以干掉马上的敌将。骑象的和骑马的差不多，但要笨些慢些，用C1来打同样很方便。虎战车会喷火，因此可以待其喷火时冲到其身侧用C1攻击。

不管面对什么样的武将，在单挑前最好都蓄满无双槽，武将卡加成高的话，一个无双乱舞基本就可以秒杀大多数的敌将了，省时又省力。

防

比起据点攻击，据点的防御往往更让玩家头疼，因为无论什么难度，如果不对我方据点守将加以技能援护，他就会毫无悬念地败掉。即便这样，据点还是尽量派猛将去守；而我方一旦摇出寒冰技能和奋起技能，就留着吧，一旦我方守将和对手交上手就立即发动。阵风来袭也留着，但不要等到据点守将出面，对手到我方据点上就立即使用。实在没有技能去援护也没办法，丢就丢，别把所有据点都丢了就行，如果实在运气差，且阻挡不了对手，那就和对手比速度好了——抢在我方本阵沦陷前占领敌方本阵。至于特殊据点，时间够用就占领，时间紧或不顺路，不去占领也不耽误什么。



与对手单挑



当主角武将和对手相遇，就会进入两人的单挑画面。这里固然需要打败对手，因为只有打败对手才能掌握主动。由于单挑场地会不断出现金币，因此，从全局的角度来看，摇出实用的妨碍技能并继续攒下10枚金币，比打败对手还要重要，只有这样，才可以放心地去攻占对手的据点。进入单挑画面后，先不要去攻击对手，绕着对手去捡钱，捡满5个后妨碍轮盘自动启动，摇出寒冰、奋起、阵风这三个实用技能就把妨碍槽攒满，其他技能就直接用掉继续收集金币，重新启动妨碍轮盘，直到摇出实用技能并攒够10枚金币蓄满妨碍槽，然后再和对手战斗。单挑时最好将下屏切换为对手状态界面，这样可以清楚对手将要发动的妨碍技能以及无双槽是否已满。

关卡中一些要说的

1.黄巾关卡中，出现隐身兵的版面，只要将祭坛四周的灯台打坏他们就会现形。

2.蜀道需要消灭兵长才能通过的版面中，兵长藏身于版面右方上、中、下三个院落中的一个。

3.华北的冰原版面有时会出现不能通过的BUG，回到前一版面再重新进入就可以了。

4.机关室的敌兵隐藏于版面中间的屋子里，进入屋子需要穿过箭弩机关地带，屋子内也有投石机骚扰。

5.万里长城的迷宫中需要找到两个兵长才准许通过，细心找，兵长不会待在前后贯通的房间，实在找不到第二个，可以原路退出该版面后重新进入，再找到一个兵长干掉后，同样算完成杀两个兵长的通过条件。



上一辑中为大家献上了本作O.C.U.篇的攻略，本次继续为大家献上U.S.N.篇的完全攻略。NDS版的《前线任务 1st》中追加了不少隐藏要素，能够与来自《前线4》和《前线5》中的角色并肩作战也是吸引老玩家再玩一次的动力所在。推荐玩过O.C.U.篇的人一定要继续玩一下U.S.N.篇，因为只有两条路线全部通关才能了解本作故事的全貌。

文 雷伊　美编 澄香

NDS 前线任务 1st
フロントミッション 1st
◆Square Enix◆S・RPG◆2007年3月22日◆日版
◆1人◆512M◆4800日元◆无对应周边

FRONT MISSION 1St
フロントミッション ザ・ファースト

U.S.N.篇角色技能习得情况

机师	可习得技能
凯文(ケビン)	Stun、Double、First、Duel、Switch、Speed、Guide
桑德斯(サンダース)	Stun、Double、First、Duel、Switch、Speed、Guide
马修(マシュー)	Stun、Double、First、Duel、Switch、Speed、Guide
哈尔(ハル)	Stun、Double、Duel、Switch、Speed、Guide
王(ウォン)	Stun、Double、First、Speed、Guide
吉娜(ジーナ)	Double、Duel、Switch、Speed、Guide
盖塔(ゲッタ)	Stun、Double、First、Duel、Guide

U.S.N.篇完全剧情攻略

Mission 01 “黑色猎犬”

BRAVO小队的队长凯文(ケビン)带着另外两名队员从航空母舰圣芭芭拉(サンタバーバラ)起飞，前往某工场执行任务。本战的敌人都是无人驾驶机体，一开始只有两架敌机，第二回合会增加4架，所以不能掉以轻心。开始的两个回合马修(マシュー)不能由玩家操作，他会自动移动到地图左方去开启电源，第三回合等他开完电源后就会进入夜视模式。在夜视模式下，除了与我方相邻时以外，敌人都不会主动攻击我方，而且敌方的命中率会下降。

将第一批6架敌机全部解决后，玛丽亚(マリア)会带领ALPHA小队从天而降，前往地下基地执行任务，而BRAVO小队则继续留在地面上做后援。剧情过后敌方会出现大型机体，虽然此时我方机体的体力和弹药都会全回复，但鉴于大型机体的实力，还是不要轻易去惹它为妙。最好的办法是先离它远一点拖延时间，等玛丽亚带着ALPHA小队回到地面，让他们去削减敌机HP，然后我方上去给予致命一击。

战斗结束后，工场炸毁。回到圣芭芭拉，玛丽亚将此次作战中取得的“自由之星”(一个以美国为活动中心的反政府组织，据说其还与军工产业有关)相关资料交给了大佐。解散后前往ALPHA小队的休息室，凯文问起了玛丽亚来部队之前的经历，但玛丽亚却只字不提。父亲是参谋长的凯文自加入部队以来，一直受到玛丽亚的严格教导，已经成长为一名出色的战士。凯文也对玛丽亚抱有一种超乎上下司关系的好感，但玛丽亚却一直都不愿对其袒露心声，冰冷地将其拒于千里之外。两人交谈时，电话响起，刚才拿回来的资料已经解析出来了。

Mission 02

军方从“黑色猎犬”取回的资料中解析出了“自由之星”老巢的地点位于安德斯(アンデス)山麓，本次作战的目的是将他们斩草除根，彻底解除他们对国家的威胁。由于安德斯山麓地形复杂，大部队很难挺进那里，所以我军决定用卫星发射激光从上空对其进行打击。为了树立U.S.N.的威性，军方决定对此次作战全程录像，并将通过卫星在全世界转播。本次作战同样分为两组行动，ALPHA小队潜入基地回收兵器并活捉敌方头目，BRAVO则在外围进行援护作战。任务安排完毕后回休息室，第二天早上执行任务前一定要先去商店购买新的装备，最好多配点远程武器，否则战斗会非常困难。

此战中有许多威力巨大的炮台，而且射程都非常远，所以在移动时要注意尽量不要进入他们的移动范围。解决掉敌人后发现与潜入基地的ALPHA小队失去了联络，原本预定的空袭时间已经过去，任务未能按计划进行。军方见状剥夺了凯文的BRAVO小队指挥权，此时通信装置那头传来了玛丽亚断断续续的声音：兵器已经全部回收，但头目却不知去向。等ALPHA小队从基地撤退后，攻击卫星开始对基地进行打击，基地炸毁后任务结束。凯文这才意识到“自由之星”的头目已经搭直升机逃跑了，刚才自己由于过于担心玛丽亚而未能做出及时判断，才为其逃跑制造了机会。现在任务过程已经通过卫星向世界各地转播，失误已经难以挽回，原本准备挽回威性的U.S.N.颜面扫地，凯文也在事后被软禁。

Mission 03

一个月后，凯文被国防部流放到了哈夫曼岛，前往那里一家叫做“极乐净土”的军工特务机构做事。在引见下见到了“极乐净土”的大尉德利斯科尔，当凯文问到该机构的性质时，对方默而不答。凯文被任命为小队长，据德利斯科尔表示，小队中还有两名队员，目前正在外面执行任务。德利斯科尔交给凯文的第一个任务是去接应U.S.N.的谍报人员，地点就在梅尔河国境。此战一开始只有凯文一个人参战，所以出发前一定要注意调整装备。

从间谍手中取得资料后，O.C.U.的军队出现，德利斯科尔出于安全考虑，命令凯文将吉普车中的间谍处理掉，但凯文并不忍心对自己人下手，而是选择了与O.C.U.交战。本战中凯文或间谍的死亡都会导致GAME OVER，小队的另外两名成员、也就是凯文以前的下属桑德斯(サンダース)和马修会在第三回合加入，不过他们身上的道具残量还是上一战中的。全灭敌人后，O.C.U.路线的主角罗伊德会率领着他的峡谷鸦小队出现，他们的能力非常高，尽量避免与他们交战，不用击坠他们照样能过关。

Mission 04

回到“极乐净土”，尽管凯文并没有按照德利斯科尔的吩咐杀掉间谍，但任务最终还是出色地完成了。此时有个叫做基鲁摩亚(ギルモア)的研究员赶了进来，说实验用机体发生了暴走，即将爆炸。于是凯文等人奉命前去阻止这些机体，不让他们离开基地。

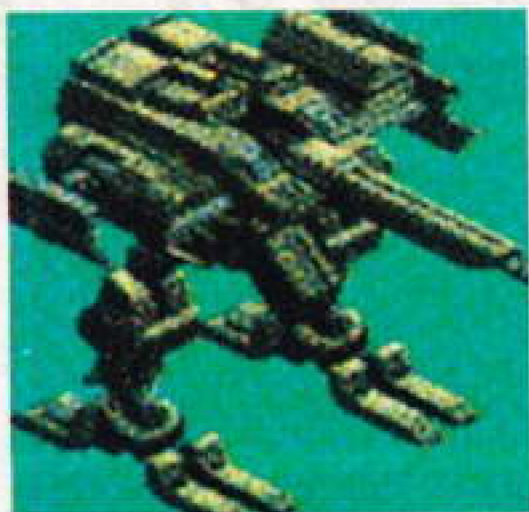
本战中如果让实验用机体来到地图右下方就会GAME OVER，在战斗的同时需要注意将敌机堵截



住。别看此战敌机不多，机体HP也非常少，但他们的攻击都可以一下打掉我方一个部件，所以不能掉以轻心，最好先拿那几个NPC当作挡箭牌。如果将实验用机躯干以外的部位全部击破过关的话，得到的报酬会多一些。

任务完成后，凯文发现实验机体里机师已经死了，但机体却还能在无人操作的情况下运作。这离奇的现象令凯文等人怀疑起了“极乐净土”的性质，因为那些机师的死看起来根本就不像是由刚才的战斗造成的。此时有消息称拉卡斯地区的军工场出现了疑似O.C.U.的军队，德利斯科尔已经先行赶去。来到拉卡斯，战斗已经结束，德利斯科尔捕获了O.C.U.的女战俘卡莲，这其实就是和O.C.U.路线第一话的剧情相对应的。

翌日，凯文就机师的离奇死亡寻问了德利斯科尔，德利斯科尔依然没有多做解释，只表示这是为了U.S.N的全局而做出的决定。政府那边传来消息，U.S.N.和O.C.U.之间的战争已经正式打响，凯文被编入了U.S.N.陆军本队，他目前要做的是前往福特莫纳斯（フォートモーナス）司令部接受命令。在司令部，U.S.N.陆军第334大队指挥官斯图瓦特（スチュワート）司令告诉凯文，为了有效地解放被O.C.U.压制的地区，首先要做的是攻打哈夫曼最大的城市自由都市（フリダーム），那里城池非常坚固，即使投入三个师也很难拿下。目前已经有我方的三个师团集中在了佩塞塔（ペサタ）的前线基地准备行动，主力部队负责吸引O.C.U.本队，其余势力则从卢比底斯（ルービディス）出动空挺部队将其一举击溃，而凯文的山猫小队要做的是扫清空挺部队前行道路上的敌雷达设施和对空兵力，并等待主力部队的到达。





准备离开福特莫纳斯去执行任务时，会在司令部的门口见到玛丽亚，在他身边的人竟是德利斯科尔，这两个原本不应该有交集的人为什么会同时在司令部前出现？莫非是有共同的任务要他们执行？此时如果再次前往司令部与斯图瓦特对话可以U.S.N.路线的第一个紧急任务。

EX Mission 01

据最新情报表示，敌军的大型直升机正在向前线输送中，为了确保我方自由都市作战的顺利，必须率先解决掉它。前往福特莫纳斯右侧的地区就可以进入此任务，不过在此之前最好先去佩塞塔基地让机体整备师哈尔（ハル）和远程导弹兵王（ウォン）加入扩充战斗力。战斗中只要站在哈尔的身边就可以回复少许HP，当然也可以通过指令来补给弹药，另外，哈尔也可以执行修理指令，就像《机战》中的“修理”能力一样。其实哈尔的补给能力和O.C.U.路线的补给车还是有一定区别的，在U.S.N.路线中盘以后只要购买到具有补给能力的装备“Riff”，任何人都可以具备补给能力。

此任务一开始会显示3个POINT，玩家要做的是去第一POINT等着敌方直升机出现，差不多第五回合的时候敌机就会出现，只要将它击坠就可以过关，非常方便。战斗途中会有敌增援出现，不过不用去理会它们。此任务完成后获得隐藏机体“クリントン试作型”（防御30、HP200、出力400、重150）。

Mission 05

本战任务就是按照斯图瓦特的吩咐去炸毁敌方雷达。战斗虽然不算容易，但并没有什么要点可言，只要稳扎稳打地打下去就可以了。炸毁雷达或者全灭雷达以外的敌人都可以过关。本战敌人都是皮厚肉实，并且有的敌人在我方主动攻击时还会防御，打起来比较花时间。

Mission 06

来到O.C.U.的防空基地，凯文等人侦查到了敌方的对空战车数量，并得知他们已经准备开始行动，一个不留地将它们全部解决掉吧。本战最好一开始就向左上方挺进，消灭掉6辆导弹车，否则在第5回合的时候它们就会开始撤退，如果让它们溜掉的话是会减少报酬的。为了确保效率，最好全员装上远程攻击武器。任务完成后，根据之前

的计划前往合流地点与主力部队汇合。

Mission 07

离合流地点4000米处突然传来了友军的求救信号，据推测应该是我方的补给部队。立刻前去那里帮助它们脱险吧，虽然这不是凯文等人计划中的任务。本战只要全灭敌人就可以过关，当然在攻击敌人之余还需要保护好我方的补给车。需要注意的是在第5和第7回合时，分别会3架敌机在左上和左方出现，注意应对。

Mission 08

由于凯文等人的有力支援，U.S.N.的空挺部队出色地完成了攻打自由都市的任务，目前就仅有一些残余的O.C.U.士兵在做垂死抵抗。来到自由都市前线基地，斯图瓦特对凯文的成绩表示了肯定，但“地狱之壁”队长格里格却指责凯文当时不应该去管补给部队的生死，因为这会给自己的部下增添不必要的麻烦。

休息一晚后前往司令部，斯图瓦特会宣布新的作战。O.C.U.的残余兵力正在向都市中心部位撤退，并准备以市政厅为据点进行彻底抗战。我军的64机动部队要打开这个突破口，其中本队负责中心作战，而其他军队则分三路从左右进行支援。凯文的山猫小队要和盖尔(ゲイル)小队一起进行左翼的支援，但盖尔队长却因为凯文营救补给部队一事认为他缺乏冷静判断能力，拒绝与其合作，无奈之下，格里格主动提出了愿意和凯文共同作战。

本战中“地狱之壁”的队员会协助我方战斗，并且不是单纯的NPC，而是可以由玩家亲手操作，不过遗憾的是他们是无法获得经验值的。本战比较好的一个打法是让“地狱之壁”先去前方削减敌机HP，等敌机HP减少得差不多时，山猫小队再上去做最后一击捡经验值。当然，如果你对自己的实力有信心并想速战速决的话，也可以和“地狱之壁”兵分两路同时应对敌人。

Mission 09

此时如果前往前线基地，可以见到《前线5》的主角沃尔特(ウォルター)和兰迪(ランディ)，他们刚刚被分配到了U.S.N.军中。继续上一战的任务前去压制自由都市的市政厅，和上一战一样，本战的最好打法还是让“地狱之壁”做人墙，我方捡漏，



敌方大型机体K.O.N.G.则最好用远程武器来解决。另外需要注意的是，“地狱之壁”队员如果被击坠的话，其修理费也是要由我方来承担的。

战斗后成功占领市政厅，格里格拘捕了自由都市市长，市长由于压力当众宣布投降。回到基地又见到了玛丽亚，她对自己此行的任务依然三缄其口。凯文原本想与玛丽亚叙一下旧，但无奈斯图瓦特突然有任务吩咐，因此只能将叙旧时间调整到了次日早上。

斯图瓦特给凯文的任务是前往洛克斯塔(ロクスタ)沙漠进行戒备，防止敌军夺还自由都市。离开之前再去一次司令部和斯图瓦特对话，出来后可以遇到格里格，他会邀请凯文的山猫小队帮助他们测试新战斗机体，进入第二个紧急任务。

EX Mission 02

与“地狱之壁”6人众的战斗，他们的HP都非常多，打起来比较艰苦。战斗后可以得到他们用的新机体“フロストHW”作为报酬，就目前来说还是比较好用的。

EX Mission 03

完成第2个紧急任务后进入司令部再出来，会得知有个民间工场被反政府组织袭击的消息，进入第3个紧急任务，玩过O.C.U.路线的话就会发现这其实是“哈夫曼之魂”在袭击坂田工业。本战地图很大，敌人也非常多，颇具难度。一开始我方应该立即赶往地图左方的两辆补给车处，吸引敌军火力，不要给他们攻击补给车的机会。

Mission 10

剧情回到主线。翌日早晨，原本答应凯文叙旧的玛丽亚并没有按时赴约，而是外出去执行任务了。在准备赶往沙漠执行戒备任务时，云雀谷(ラークバレー)突然出现了预计范围以外的敌情。赶到现场后，发现O.C.U.军正在和玛丽亚进行某项交易，发现凯文的到来后，玛丽亚匆匆离去。

本战一开始要面对的是与玛丽亚交易的三辆敌补给车，一段时间后左上角会出现敌机增援，如果之前打过了两个紧急任务的话，那本战可谓易如反掌。在地图左边建筑的入口处待机可以得到隐藏的“グロスター”。

战斗后凯文取得了刚才O.C.U.士兵没来得及带走的东西，正准备进行详细调查时，U.S.N.方面的通信兵传来消息称军方的维因格(ウインガー)准将准备发射导弹炸毁此地，虽然凯文极力阻止，但命令已经无法收回，街道顿时被夷为平地。回到自由都市基地，凯文就云雀谷炸毁事件寻问了维因格，维因格并没有为牺牲无辜市民而感到忏悔，坚持这是为了消灭O.C.U.士兵做出的必然抉择。

Mission 11

回到前线基地的休息室，哈尔表示今天O.C.U.军留下的东西是冷却用发电系统，这也许和某种生化武器有关，而玛丽亚也再次对自己的所为保持沉默。斯图瓦特以“极乐净土”为极密组织为由，让凯文别再追究此事，免得到时自身难保。

自由都市陷落后，O.C.U.和U.S.N.之间以洛克斯塔沙漠为界进行了长达一月的胶着战。斯图瓦特将前往自由都市西南的灰石镇进行调查的任务交给了山猫小队，该任务是“极乐净土”下达的，据称那里的医院似乎有些反常。为了不暴露身分，凯文只身一人潜入了灰石镇。在酒吧打探消息后，得知医院分为普通大楼和研究大楼，大楼前经常有坂田工业的车辆停泊。来到医院门口撞见了O.C.U.的士兵，进入战斗后山猫小队的其他成员会和凯文汇合。

本战与O.C.U.篇的第5关有所联系，战斗中还可以看到在O.C.U.篇中加入峡谷鸦小队的保罗。本次战斗依然非常简单，离我方较近的敌军可以等他们自己上来送死，剩下的三架敌机则可由我方主动上去进攻。战斗完毕后，医院被爆炸，玩过O.C.U.篇的想必都知道是谁搞的鬼。

Mission 12

回到基地，斯图瓦特称医院爆炸事件与U.S.N.军方没有任何关系，并非他们采取的行动。在休息室，桑德斯就O.C.U.军对山猫小队的入侵能做出如此迅速的反应表示怀疑，很有可能是有人事先通风报信。根据凯文带回的报告，作战情报部解析出了O.C.U.正准备全面的自由都市夺回作战，但目前的规模和战力还是未知数，他们得到了一支叫做峡谷鸦的佣兵部队来进行阻动作战，正规军的位置很不好把握。不过可以确定的是在哈夫曼公路沿线的山间，敌军正在采取着某项秘密行动。凯文等人的任务是前去侦查敌军的目的，如果遇上的是主力部队，那就立刻撤退。

前往侦查地点，O.C.U.的工兵正在谈起公路上时有U.S.N.亡灵出没，已经有数名士兵遭遇了毒手，搞得人心惶惶。此时一架绿色的U.S.N.机体以迅雷不及掩耳的速度将O.C.U.工兵搭乘的机体击坠，绿色机体的驾驶员吉娜(ジーナ)正是“亡灵”的正体。敌势力将吉娜团团包围，山猫小队赶快前去救下这个不错的狙击手吧！

此战开始后必须迅速向吉娜移动，因为她一旦死亡就会GAME OVER，多装备点远程武器堵截敌人是个不错的办法。胜利后得知吉娜是U.S.N.陆军第三师团特殊情报中队的伍长，她的同僚在与O.C.U.的战斗中已经全部丧生了，她誓要讨伐峡谷鸦为同僚们报仇。为此，她加入了凯文的队伍。据吉娜表





示，O.C.U.军似乎正在哈夫曼高速公路两侧的深山老林中扎营，动静很大。

Mission 13

赶到山林深处的敌营，发现他们正准备秘密动用巨大的列车炮来轰击自由都市，为了夺回都市，他们甚至不惜将都市炸得体无完肤，趁他们还没来得及动手时击溃他们吧。

本战一开始我方位于地图右上，地形的高低差比较明显，移动起来不怎么方便。敌人有补给车，受伤的敌机会自动回去回复。本战需要注意的一个地方是左下列车炮左右的炮台，注意躲避它们的攻击范围。战斗结束后，自由都市前线基地传来了紧急联络，O.C.U.本队已经正式开始夺回自由都市了。

Mission 14

回到基地，斯图瓦特宣布了应对的作战计划。以目前哈夫曼岛上我军的军力来看，要守住都市比较棘手。都市西侧配置以64机动战队为中心的防御部队主力，敌部队会从东侧攻入市内，从后方搅乱我军的防卫部队，因此我军要先下手为强，派遣阳动部队去引诱后方的敌兵，然后与"黑色猎犬"合力剿灭他们。只需坚持一个礼拜的时间，本土的增援就会赶到，到时候就不愁没有支援力量了。离开司令部时见到了玛丽亚，此次作战任务必须和她的"黑色猎犬"小队共同来完成。

本战敌人的实力比之前提高了不少，装备了盾牌的敌人会防御我方的主动攻击，打起来比较费时间。与其兵分两路，不如集中在一处将敌机逐一消灭。战斗过程中会传来"地狱之壁"已经被峡谷鸦击败的消息，我军防线全面崩溃，敌主力要侵入市内只是时间问题。凯文立刻让哈尔联络"黑色猎犬"小队，谁知"黑色猎犬"小队那边也已经快支撑不住了，反而向山猫小队求救。

战斗胜利后再次联系"黑色猎犬"，他们已经被敌军完全包围，小队一半以上的成员都已经负伤，队长玛丽亚还在坚持作战，但败退也只是时间问题。U.S.N.决定放弃自由都市，要求全员立即撤退到佩塞塔前线基地。敌军已经夺得了制空权，全面轰炸已经开始，"黑色猎犬"由于未能及时撤退，以全灭收场。撤退前遇到了罗伊德的峡谷鸦小队，虽然凯文很想上前教训他为同僚们报仇，但考虑到作战全局，队员们还是阻止了他。

撤退到佩塞塔，凯文由于"黑色猎犬"的全灭一蹶不振。离开休息室时遇到了几名伤员，与他们对话后得知还有一些没来得及撤退的士兵需要营救，但主力军目前正在致力于佩塞塔基地的防卫，无暇顾及。前往司令部，在凯文的劝说下，斯图瓦特允许山猫小队前去营救。离开司令部后再进入一次司令部与斯图瓦特对话，出门后会遇到士兵拜托凯文前去营救附近资源设施内没来得及撤退的同伴，出发第四个紧急任务。此时去大地图上方会进入紧急任务，下方则进入Mission 15。

EX Mission 04

本战一定要注意别让敌军靠近中央设施，一旦有敌机达到就会GAME OVER。考虑到敌我的数量，本战颇有难度，一定要在左方、左下和右方三面堵截住敌人，用远程武器时最好利用Guide技能直接攻击敌躯干。过关后可以得到"シーキング"(防御54、HP580、出力1000、重250)。

Mission 15

赶到营救地点，发现了被O.C.U.围堵的我方残军，小队长罗兰(ロラン)和"地狱之壁"的盖塔(ゲッタ)都在里面。此战一开始就必须迅速向NPC靠拢，帮助他们分散敌军火力，几个回合后左上方会出现5架敌机增援。

胜利之后来到军方交代的联络地点，通过通信装置与佩塞塔联系后得知原本派来此地救援残军的直升机由于制空权被O.C.U.控制无法正常进入预定范围，救援地点被临时更换到了别处。此时在商店中可以购买到"Riff"，如果想增加补给力度的话不妨买上几个。

Mission 16

来到新的救援地点，不过在那里等候我们的并不是U.S.N.的直升机，而是敌人。从通信的机密性来看，敌方不可能这么迅速就得知救援地点的变更，军队中一定有

奸细。对空雷达探测到了救助直升机，大约在15分钟后它到达，在这之前我方必须尽快消灭敌人为其降落扫清障碍。

战斗胜利后贝尔契卡基地传来紧急通信，梅尔河的国境防卫线已经被击溃，敌部队到达佩塞塔只是时间问题。司令部准备在连结梅尔河和佩塞塔的街道上设置迎击线，山猫小队奉命前去与主力部队汇合，救援直升机则带着刚才营救到的逃亡部队直接飞往贝尔契卡。盖塔由于感觉突破梅尔河防线的敌人有可能是击溃"地狱之壁"的峡谷鸦，所以决定跟随凯文行动。盖塔加入后记得给他更新装备，这家伙的实力烂得可以，觉得难培养的话就给他装个"Riff"让他坐板凳好了。

Mission 17

在佩塞塔司令部与斯图瓦特交谈后，出门与士兵们对话会得知突破梅尔河的的确是峡谷鸦，如果再不针对他们采取有效行动，那福特莫纳斯也将受难。再次进入司令部，得知部分敌军已经挺进了贝尔契卡，目的就是以那里为跳板进攻福特莫纳斯，但从规模来看，应该只是一支别动队，山猫小队要做的是将他们铲除。

赶到贝尔契卡，发现刚刚被直升机送过来的罗兰已经在只身面对敌军了。罗兰为了提高战斗力，坐上了由"极乐净土"的基鲁摩亚提供的机体，一开始他的战斗力的确得到了突飞猛进，但慢慢的，机体开始不受他的操控了。

进入战斗后必须迅速向罗兰靠近，不过他的HP几乎已经全空了，即使被击破也不会对之后的剧情有所影响，罗兰终究会死去。敌人总体来说不难应对，可以轻松过关。战斗结束佩塞塔方面传来消息，临时编成的我方援军即将被派来进行支援。

看到罗兰的机体，凯文和桑德斯等人立刻回忆起了在"极乐净土"看到的那些诡异实验用机。马修抓获了在罗兰坠机前鬼鬼祟祟的基鲁摩亚，在凯文的逼问下，基鲁摩亚透露了"极乐净土"不为人知的秘密。这些实验用机内搭载的B装置主要材料为人脑，基鲁摩亚曾经在O.C.U.军中从事过人脑记忆装置的研究，但主任(玩过O.C.U.路线的应该都知道主任便是布朗医生)在研究过程中临阵脱逃了。正当研究要中断时，德利斯科尔找到了基鲁摩亚，邀请他以U.S.N.军队中积累了作战经验的成年士兵大脑作为研究对象开发装置。这些生化研究完全都是在维因格准将的批准下进行的，是军队的最高机密。

听到这些惊人的情报，凯文回想起了拉卡斯的女战俘以及O.C.U.军与玛丽亚在云雀谷的交易，不敢相信玛丽亚会与此有所关联。他决定前往福特莫纳斯，将"极乐净土"的性质告诉军队本部，为了不牵连下属，他决定解散山猫小队。当然，曾经一起出生入死的队员们是不会丢下这位队长不管的。

另一方面，凯文私自扣押基鲁摩亚的事情已经传到了德利斯科尔的耳朵里，他准备将凯文这样优秀的军人作为最新开发的S装置试验用材料。为了不把这块肥肉拱手让给同样心怀鬼胎的维因格，德利斯科尔准备在其派兵前先将凯文拿下。

Mission 18

前往福特莫纳斯的途中撞到了德利斯科尔派来抓凯文的伏兵，战斗随即开始。此战中，玩家可以将离我军较近的敌机吸引到画面右上集中消灭，然后再去对付右下的大型机体，总的来说还是很简单的。需要注意的是本关有一个隐藏机体"アルゲム"(防御65、HP300、出力750、重100)，位置就在地图右上方工场左侧的格子内。

战斗结束后，维因格的部队将凯文等人团团围住，并以反叛罪要求山猫小队解除武装。盖尔等人强行要求小队交出基鲁摩亚，为了不牵连队员，凯文故意让桑德斯攻击自己，举手投降。

被缉捕的凯文道出了"极乐净土"的丑恶行径，但军方却没人相信他，由于缺乏证据和基鲁摩亚的临时改口，凯文百口莫辩。在福特莫纳斯的军事法庭上，原陆军少尉凯文以违反军令、不正当使用军备、暗杀维因格准将未遂等罪名被起诉，凯文一人揽下了所有罪行。考虑到凯文之前的功绩，斯图瓦特司令为其进行了上诉，在案件再调查期间，凯文将被拘留。山猫小队被拘留后，U.S.N.军节节败退。在扎夫特拉共和国的提案下，U.S.N.和O.C.U.双方鉴定了和平协议，驻

扎在哈夫曼岛上的两军部队由扎夫特拉共和国管辖的恒和平调停军临时接管。

Mission 19

在凯文拘留期间，一位自称效力于陆军情报局调查部的女子帕特里希娅(パトリシア)进监狱探望了他。帕特里希娅想和凯文作个交易，她想得到凯文掌握的关于德利斯科尔和"极乐净土"的情报，报酬就是还凯文以自由身。帕特里希娅将一张照片交给了凯文，问其是否认得照片中的是何许人。凯文一眼就认出了照片中的人是玛丽亚，虽然与她本人有些出入。帕特里希娅称这是上个礼拜在福特莫纳斯拍下的照片，照片中的女子是一个代号叫做"白色暗影"的国际恐怖组织成员，对于她这样经历都是空白的人来说，加入特殊部队"黑色猎犬"是最好的隐藏方法。玛丽亚并没有在空炸中死去，这一切不过是"极乐净土"为了确保B装置的材料而导演的一出戏而已。帕特里希娅希望凯文在出狱后能够帮助调查"极乐净土"、维因格和坂田工业在这次哈夫曼战争中的所作所为。

出狱时，哈尔和盖塔前来迎接了凯文，桑德斯、马修和王目前正在索雷特的收容所中接受调查，但这不过是表象而已，事实上这不过是维因格为了不让他们泄露机密而采取的软禁手段。临走前帕特里希娅交给凯文一张光盘，上面记录了收容所的相关资料。如果是二周目游戏的话，此时前往福特莫纳斯的酒吧与"饮んだくれのヘクター"对话可以获得隐藏机体"ビューレン"，这同时也是O.C.U.篇的通关奖励机体。

此次救援作战中只有凯文、哈尔和盖塔三人出场，虽然哈尔和盖塔都不算强力机师，但由于本战的敌人非常弱，所以要获取战斗胜利还是非常简单的。救出三位同伴后回到索雷特酒场，凯文将自己受情报组织之托调查"极乐净土"的事情告诉了众人，现在山猫小队就差吉娜没有归队了。离开索雷特进入"极乐净土"就会进入Mission 20，之前记得整理一下装备。

Mission 20

来到"极乐净土"，凯文等人惊讶地发现了吉娜的身影，原来她已经从陆军情报部得到了凯文的消息，先行赶到了这里。现在的"极乐净土"已经只剩下一具空壳，研究人员和设施已经全部撤离。哈夫曼铁路有一条原本预计通到福特莫纳斯的支线，不过在半年前由于战争而停工了，成了一条废线，众人推测那里极有可能是"极乐净土"的暂时藏身之处。



正要离开时，维因格的军队已经将凯文等人团团包围。敌军的能力比上一战有所提高，并且重新回归的吉娜装备没有更新，所以打起来有些吃力。在我方初期位置左下的建筑前可以得到隐藏机体"バンヤン"(防御65、HP450、出力1250、重250)，注意要在门前一格待机，而不是门内。

Mission 21

来到废线的终点阿波罗迪(アポルデ)镇，在酒吧和商店中打听消息后得知最近这里来了很多陌生人，村边的废旅馆里总是吵吵闹闹，有人常在那里目击战争结束后本不应该出现的直升机和战斗机体。

打探完消息后出门见到了玛丽亚，她已经得知凯文知道了自己的身分，告诉凯文他自加入"黑色猎犬"那一天起就已经是B装置的候补材料了，而被流放到哈夫曼岛也是策划之中的事。已经没有必要隐瞒身分的玛丽亚将自己的过去告诉了凯文。她原本生活在一个南美的小渔港，但政府和反政府游击队的战争给她的幸福生活画上了休止符，家破人亡的她被反政府游击组织收养，15岁的时候就已经成长为一名出色的游击人员，为了报仇一直活跃在与U.S.N.军作战的最前线。但一个小国的游击组织终究无法和军队抗衡，玛丽亚身边的同伴相继战死，最后她也被U.S.N.军俘虏。在U.S.N.军中，玛丽亚

遇见了实为扎夫特拉人的德利斯科尔，为了获得自由开始效力于其手下，来到“黑色猎犬”也是出于德利斯科尔的安排，为的就是监视B装置候补人才。在两人交谈间，维因格的部队也已赶到，玛丽亚以还有事情要解决为由先行离开。

战斗过程中应注意别让敌机进入村子，其他方面也就没什么要点了。任务完成后，玛丽亚找到了德利斯科尔，他在与罗伊德的战斗中惨败，伤势惨重。玛丽亚将“极乐净土”最新研发的S装置搭载在了德利斯科尔身上，将其作为试验品送往了设有扎夫特拉共和国秘密军事基地的长河岛。让德利斯科尔也尝尝这种惨绝人寰的生化研究的厉害，这就是对他的最好惩罚。玛丽亚命令“极乐净土”临时研究所中的研究人员停止了全部设施的运作，并准备带走研究材料，此时维因格出现了。维因格的特殊部队迅速回收了研究材料和B装置，却找不到德利斯科尔的人。为了灭口，他们杀光了所有研究人员，并放火烧掉了研究所，玛丽亚在反抗时中弹。在研究所的废墟中，凯文找到了受伤的玛丽亚，所幸的是子弹并没有伤及要害。她让凯文立刻前去追赶维因格，他正准备从福特莫纳斯的机场逃离哈夫曼岛。

Mission 22

在前往福特莫纳斯的途中，凯文接到了帕特里希娅的通信。帕特里希娅让他放弃前往福特莫纳斯并将玛丽亚交给她，那里现在全是恒和平调停军的人，根本无法进入。凯文无法丢下受伤的玛丽亚不管，擅自切断了通信。此时，恒和平调停军已经将众人包围，玛丽亚为了帮凯文等人解围，独自留了下来应付敌机。

来到机场，维因格的飞机已经准备起飞了，大量恒和平调停军出现迎击了山猫小队，凯文只能眼睁睁地看着飞机飞离跑道。本战同样没什么难点，注意大型机体用远程攻击解决即可。

战斗过后帕特里希娅再度联络到了凯文，表示玛丽亚已经被送往医院接受紧急治疗了。帕特里希娅为众人提供了直升机追击维因格，他应该是飞往圣芭芭拉去了。马上就是最终战了，趁最后一次机会好好更新一下装备吧。

Mission 23

一直追到航母圣芭芭拉，维因格派出了包括盖尔在内的三架机体，作为最终战来说的确是有些寒酸。尽管盖尔的机体搭载了B装置“雷文”，但同样不堪一击。一共就三架敌机，我方用远程部队配合“Guide”技能就可以轻易送他们上西天。本战有一台隐藏机体“イノーヴァ”(防御75、HP600、出力1400、重270)，位置就在盖尔初期位置上方的雷达装置前，所以虽然本战易如反掌，但为了获得机体还是不要过早消灭敌机。

本次事件终于落下了帷幕。曾经是哈夫曼战争最大功臣的维因格将校由于触犯军事条例被紧急逮捕，并被剥夺了所有权限。玛丽亚由于无法继续面对凯文，自愿接受帕特里希娅的领导为情报部效劳，并制造了已在军事拘留所中死亡的消息令凯文死心。看完制作者名单后，可以获得U.S.N.篇的通关奖励“T.C.K.强袭型”(防御65、HP300、出力800、重150)。在标题画面中选择“NEXT NEW GAME”可以进行二周目游戏。本作中随着通关次数的增多，可以选择的难度会得到提升，一周目结束时最多可以选择敌攻击力为普通的1.2倍、二周目1.5倍、三周目2倍、四周目5倍、五周目结束时可选择最大的10倍伤害，O.C.U.篇和U.S.N.篇的通关回数可以累计。

如果是二周目完成U.S.N.篇的话，通关后会自动追加U.S.N.篇的第五个紧急任务，玩家可以和《前线任务4》中的主人公达利尔(ダリル)并肩作战，就任务本身而言不存在难度。



游戏万花筒

栏目主持……映月



商场中的PSP

仿照PSP外形的MP4并不少见，要说这PSP的设计也确实讨人喜欢。不过有一天一个网友给我发来这张照片，却让我糊里糊涂地研究了半天：这MP4做得也太像PSP了，外形、比例、按键……怎么连屏幕下的“PSP”LOGO也一模一样——这不就是PSP嘛，把MP4做成PSP外形来吸引眼球的到处都有，可把PSP标上MP4去卖的，还真是头一回见到。商品名是“索尼MP4”，下面还有当地物价检查部门的盖章，虽然这1980的价格确实是卖贵了……





USB小猪猪读卡器

标新立异的USB设备生产厂商Brando，推出了一款猪型读卡器。至于为何有人会购买这款稍显俗气的4口读卡器，e-tailer是这样解释的：“小猪猪外形可人，适合作为桌面摆设，重量轻，方便携带。”





最长游戏名诞生——NDS游戏怪现象

《SIMPLE DS シリーズ Vol.14 THE自动车教习所DS ～原动机付自转车·普通自动二轮·大型自动二轮·普通自动车·普通自动车二种·中型自动车·大型自动车·大型自动车二种·大型特殊自动车·けん引～》，打从NDS主机诞生，长长的游戏名就经常为我们排版造成麻烦，结果此游戏一出，众小编顿时都寒倒了。(-_-)于是召集紫枫召开紧急会议，会议讨论中心：下次改版一定要将游戏信息栏改成不固定长度并加入换行功能！





神锤无敌马里奥

有一天马修在网上闲逛，竟然发现了一段搞怪的FLASH，虽然现在马里奥的搞怪FLASH无数，但这一段还真是与众不同。下面由马修为大家配图说明——



▲马里奥一如以往，穿一身工装，还拿个铁锤，不过造型略有些变样。



▲激昂雄壮的苏联红军合唱团的著名歌曲《军队进行曲》音乐声中，马里奥走向阴霾天空下的库巴城堡——夸张又熟悉的POSE。



▲隐藏在蘑菇群众中的酷栗宝突然出现！



▲经历过大风大浪的马里奥怎么能被这些杂鱼吓倒？



▲酷栗宝们，一起来送死吧！



▲大批的敌人冲上来。



▲寡不敌众的马里奥最终被击倒在地。



▲然而解放全蘑菇的信念让马里奥用最后的体力将锤子掷向问号砖块。



▲吃了蘑菇的马里奥再次站了起来，如同超级塞亚人一般，用铁拳消灭了所有的酷栗宝们。



▲库巴的旗帜还在飘扬。







▲冲上去，扯碎它！



◀蘑菇王国的旗帜高高飘扬在库巴城堡上。

由于部分战斗图片有些血腥，这里就不给大家放了，感兴趣的朋友可以去http://tv.duowan.com/2007/04/04/07452048.html观看完全版。



《KANON》的旋律，你听到了吗？

Key社著名Gal Game《KANON》的重制动画已在前不久放送完毕，PSP平台的复刻游戏也发售了一段时间。无论动画还是游戏，看似开局平淡的《KANON》都拥有让人渐渐无法自拔的魅力，大量的铺垫和绵长的伏笔一举把所谓的"煽情"发挥到极至，可谓美少女宅们必看和必玩的神作。日本有名的玩具厂商寿屋分别在今年的1月、2月以及5月推出《KANON》里3名女主人公的精致手办，按照次序分别是月宫あゆ、水濑名雪和川澄舞。其中，因为动画的完结，名雪的手办更被炒到了原价3倍的天价。

川澄舞



"妈妈，看，这是动物园哦，只属于舞和妈妈的动物园。"



水濑名雪

"看，这叫雪兔哦……是我做的，虽然只准备了这种东西，虽然因为笨拙而花了很多时间。但是为了能送给佑一，很努力地做出来的哦……"





月宫あゆ

"梦，身处梦境之中。和往常一样，眼前一遍一遍重复着那一成不变的景色。在睡梦渐渐朦胧之时，我只祈祷着一件事情——当下次张开眼时，能看到不一样的风景。"





该批手办的初回限定版都会赠送属于各角色的特殊附件，其中あゆ为许愿娃娃，名雪为雪兔，舞为兔耳。如果下一款的角色是泽渡真琴的话，相信附件应该是肉包了（笑）。当这些手办罗列在自己桌前时，每每看到，FANS的心里都会涌起夹杂了一丝酸楚的暖意吧。



忍者盛会 伊贺上野忍者节2007

忍者是一种源远流长的日本文化，《掌机王SP》以前的“忍者之里”专页曾为大家从多个方面介绍了忍者的相关知识和文化，受到了大家的好评。众所周知，日本是一个对传统文化保护得相当到位的国家，日本国内每年都会举办一些与忍者相关的活动。最近，又有一个关于忍者的盛会——“伊贺上野忍者节2007”在日本伊贺市隆重举行了，从3月24日至5月6日，每逢周末和节日就会举行相关的活动。下面我们就将这次盛会中的一些主要活动介绍给大家。在这个春暖花开的季节，让我们化身忍者，一起去伊贺之里体验一下浓郁的日本风情吧！

伊贺流忍者博物馆企划展

在忍者博物馆中，将会进行与忍者秘传书相关的展览。在活动中玩得酣畅之后，来这里了解一下忍者的相关知识也不失为一种乐趣呀。

忍秘展

初公開 沖森文庫所蔵 忍秘伝書の全て

3月16日(金)~5月8日(火)

会場：伊賀流忍者博物館 忍者伝承館

忍者大变身



把你的爱犬打扮成忍者模样，看起来是不是分外可爱呢？不过收费也不便宜，每只小狗得花500日元（约合35元人民币）。此外，还有供成人和孩子打扮成忍者的地方，当然也是要收费的，价格同样为500日元。

忍者道场



化身为忍者在道场中接受各项“试练”。主要项目包括手里剑道场、足浴道场、灭火道场、吹箭道场、火药弹道场等等。只要付500日元，就可以轮流玩到这些项目，玩每个项目时可以积分，如果分数高的话还能获得丰富的奖品。你不想挑战一下吗？



找忍者



一项非常有意思的活动，而且还是免费的。参与活动者需要在街道上找出那些事先藏匿起来的忍者，如果找到的话就可以获得豪华奖品。忍者穿着的是大红色的忍者服，要把他们找出来似乎很容易？

栏目主持 琉璃

游戏美图秀

万众瞩目的NDS版《塞尔达传说 幻影沙漏》终于公布了发售日期，相信和我一样的众多《塞尔达》FANS总算是有了一个盼头吧。其实比起《黄昏公主》中的成年林克来说，自己还是比较喜欢像《风之杖》中那个活泼可爱的"正太"林克。对于继承了"正太"林克活泼可爱的形象的《幻影沙漏》版林克，琉璃自然是期待不已，所以在这里和大家分享一下自己收集的一些Q版林克同人，希望大家喜欢！



那只正在与林克玩耍的小精灵好像是每次林克不幸"阵亡"时的复活替身，突然萌生了用瓶子将其捕捉起来的邪恶想法……



这张手持风之杖的林克实在是可爱无比。



这张《风之杖》的同人画水准很高，和原画有得一拼！



"《塞尔达》系列"近几年的作品中林克好像都难逃"水难"。



大林克、小林克，你更喜欢哪一个？



完全少女画风的忧郁版林克……



《小人帽》是所有掌机“《塞尔达》饭”都不应错过的好作品！



虽然画风有些诡异，但这幅图中的林克也是勇者风范十足。



林克肩膀上的那个阴影小人就是传说中的黄昏公主。

文 小豆子 编 LIKY



VOL.43

最近小豆子身边的一位同事疯狂迷上了电视购物中介绍的某国产品牌手机。这款手机待机时间长达两个月、汽车压不坏、还能抗辐射，价格更是出奇的便宜，只要1000多块钱。同事买来后，却大呼上当。此手机不仅屏幕质素差，功能更弱得可以。时下，电视购物中的手机产品越发多起来，大家小心不要被忽悠了。

本辑话题

电信重组势在必行

随着移动开始建设TD-SCDMA网络，国内电信运营商重组再次成为众人关注的焦点。上月，一份网通和电信签署的内部协议在网上广泛流传。根据这份协议，网通在南方地区、电信在北方地区停止发展新客户，避免竞争。虽然网通和电信并未公开承认协议的真实性，但空穴来风必定有因。面对即将到来的3G时代，网通和电信没有必要直接交火浪费财力，更需要的是积累资金，并在移动通信领域展开合作。这个协议被更多人看作是运营商重组的先兆。

国内有电信、网通、移动、联通、卫通、吉通6大电信运营商，在如今固定电话业务日益萎靡的情况下，固话运营商更加盼望能加入到移动大家庭中来。业内人士普遍认为，中国政府将会颁发3张或4张3G牌照。由此，运营商的重组势在必行。早在去年，就有多个重组传闻出炉。其中最被大家认可的还是联通分拆方案。将联通的CDMA网络分拆给中国电信，GSM网络分拆给中国网通。电信可以快速地将CDMA网络升级到CDMA2000 EVDO，并直接与移动对抗。

但有很多专家反对联通分拆。联通属于上市公司，如果断然分拆有损中小投资者的利益，让人对国企失去信心。更多的阻力还来自于联通内部，长久以来联通的CDMA、GSM网络一直在交叉运营，设备共用一个机房，管理人员为一套班子。拆分联通，并没有想象中那么容易。反而电信和网通的合并显得容易很多。其实两家公司之前一直作为一家公司存在，直到2002年才被拆分。两家公司最近的协议也再次印证了合并的可能性。如果合并，在固话业务能更好的避免重复建设，还能凭借两家的经济实力直接与移动形成竞争态势。

网游天地

《神话 鬼怪三国》发布触摸屏版本

由深圳数字鱼开发的手机网游《神话 鬼怪三国》以优秀的品质吸引了众多玩家。在4月初，为带给玩家更多新鲜感受，数字鱼推出了触摸屏版本。安装后，玩家可以直接用手机触摸屏进行操作。游戏中使用各种道具、战斗时攻击敌人均可通过点击触摸屏来实现，十分方便。不过，目前触摸版本只对应摩托罗拉明A1200一款手机。用户可以登陆http://shen.uen.cn下载。



《武林擂》采用新奖励机制

由北京掌上明珠开发、新浪无线运营的手机网游《武林擂》于近日开始启用全新的奖励机制。所有玩家达到一个特定级别时，会获得系统发放的奖励，随着等级的提升，奖励也会越来越丰厚。另外，在每周举办的世界擂台中赢得擂主地位的玩家会获得一招新的武学招式。喜欢的玩家可以用手机登陆http://3g.sina.com.cn/p/wll.php下载。



《开天Q传》即将运营

早在去年秋季就有传言上海美峰数码正在开发一款全新的手机网游。到去年底，美峰数码正式公布了新游戏的开发状况。最近，这款新游戏终于又有了消息，美峰数码已经将其定名为《开天Q传》，并即将开始正式运营。《开天Q传》中设置了多个种族，全部的角色采用了Q版造型，十分可爱。游戏则以中国古代神话传说为背景，玩家要扮演其中一个种族与其他种族斗争。



《幻想i时代》推出优惠包月卡

为减轻玩家负担，手机网游《幻想i时代》在近日推出优惠包月卡，使用包月卡后，当月不再计时，玩家可以无限时地游戏。优惠包月卡的费用为15元，玩家可以用手机登陆http://wap.pipfit.com网站购买，也可以编辑短信150#+自己的注册帐号发送到777785557购买。



新机看台 诺基亚 N95

参考售价 8000元



要论目前最强的手机是什么，那肯定当属诺基亚N95。N95采用了能同时显示1677万色的2.6寸显示屏，显示图像清晰、细腻。系统采用S60第三版操作系统，内置的ARM11 CPU的运行频率为333MHz，能够保障软件和游戏的流畅运行。N95的摄像头为500万像素，可以拍摄最大2592×1944像素的照片，并能进行20倍数码变焦。摄像方面则能录制640×320像素、30FPS的视频。N95内置了SIRF第三代GPS芯片，可以进行卫星定位和导航。另外值得一提的是N95的外观设计，N95是第一款双向滑盖的诺基亚手机，无论是打电话、浏览网页还是欣赏视频，都非常方便。数据传输方面，N95则支持红外线和蓝牙2.0，遗憾的是国内版本取消了WI-FI功能。功能如此强劲的手机售价当然也是非常"强劲"，高达8000元的售价恐怕会让不少人望而却步。

热辣手机游戏快报

佣兵传奇 潜龙

公元20XX年，恐怖组织掌握了核技术，并预谋用核武器攻击各国主要城市。为拯救世界，莱特上尉潜入恐怖组织基地内部冒险。除了使用手枪外，莱特还能使用手雷攻击敌人。不过手雷的数量是有限的，一定要留在危急时刻使用。游戏采用横版形式，由于敌人数目众多，莱特不能硬拼，而要适时地与敌人周旋。

厂商	3G无限	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V303 V3 L6 L7/索尼爱立信K506C K700C W550C W810C等		
优点	加入潜入要素		
缺点	可用武器太少		



综合评分 8

厂商网站：http://www.3gmax.cn

下载方式：移动手机登陆http://wap.3gmax.cn下载

精灵森林

厂商	唐图科技	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机		
优点	画面靓丽		
缺点	系统有些单调		

颇受好评的《妖精森林》的后续作品，玩家仍要操纵小精灵艾露在森林中冒险。游戏加入体力槽的设定，艾露碰到机关会损失一定的体力，不过可以通过道具来补充体力。艾露连续吃到宝物后，会累积连击次数，并可发出威力强大的连续技。本作支持手机通过蓝牙进行双人对战，并能利用道具给对方造成伤害。



综合评分 9

厂商网站：http://www.playing.com.cn

下载方式：通过手机游戏娱乐客户端Dobo(豆包)下载

水浒英杰传3

《水浒英杰传》的第三部作品，玩家要扮演晁盖、林冲和武松等多位好汉，打倒蔡京、童贯等奸臣，建立新王朝。游戏为关卡制，每关都有不同的任务，完成任务即可进入下一关。游戏在前作的基础上对画面和音效进行了强化。本作还加入武将养成，玩家培养的武将可以在不同剧本中使用，能力会得到保留。

厂商	岩浆数码	类型	S·RPG
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V300 V501 E398 L6 L7/索尼爱立信K506C W800C W810C等		
优点	丰富的策略要素		
缺点	剧情简单		



综合评分 7

厂商网站 http://www.magma-land.com

下载方式：移动手机登陆移动梦网→下载超市→策略



猎人讨伐上位怪物、获得贵重素材后，当然就想制作出数一数二强的武器，但是要在全部超过700种武器中选出最强的也比较辛苦，下面就将这些资料进行整理，敬请参考（注：文章中已撇开霸龙近身系以及负会心率过高的武器。）

武器倍率排行榜

近战武器

类别	武器名称	具体倍率
长枪	ブラックテンペスト	240%
双剑	ブロスブロス改	240%
大锤	エンシェントブロウ	240%
大剑	角龙剑ターリアラート	240%
片手剑	煌龙剑	240%
大锤	角龙槌カオスレンダー	230%
片手剑	咒魂	230%
狩猎笛	ウォーコンガ	230%
太刀	天上天下无双刀	230%
铳枪	ブラックゴアキャノン	230%
大剑	执行人の大斧	230%
长枪	龙骑枪ゲイボルガ	220%
大锤	ウォーバッシュ	220%
片手剑	金兽棍【禁忌】	220%
片手剑	豪剑アゲニ	220%
双剑	サイクロン	220%

远程武器

类别	武器名称	具体倍率
重弩	老山龙炮・皇	320%
重弩	老山龙炮・霸	300%
重弩	ガオレンスフィア	290%
弓	胜利と荣光の勇弓	280%
弓	歼灭と破坏の刚弓	270%
弓	霸弓レラカムトルム	250%
轻弩	缭乱の对弩	220%

属性伤害量排行榜

火属性

类别	武器・弹药名称	属性值
大剑	キングテスカブレイド	620
弩炮	LV3 彻甲榴弹	600
大剑	煌剑リオレウス	520
大锤	正式采用机械锤	500
大剑	クリムゾンゴート	500
片手剑	ゴールドマロウ	480
铳枪	ナナ=フレア	480
太刀	军刀【狮子王】	460
长枪	プロミネンスピラー	460
双剑	ゲキリュウノツガイ	390

水属性

类别	武器・弹药名称	属性值
大剑	苍刃剑ガノトトス	620
长枪	エメラルドスピア	450
大锤	アメザリハンマー	400
大锤	イカリクラッシャー	380
片手剑	オデッセイブレイド	350
铳枪	海王枪リヴァイアサン	350
长枪	ハイパーバキューム	340
太刀	フロストリーパー	240
双剑	ギルドナイトセーバー	230
大锤	キングロブスタンプ	230

雷属性

类别	武器・弹药名称	属性值
大剑	召雷剑【麒麟王】	610
太刀	鬼神斩破刀	520
长枪	雷枪【タケミカズチ】	500
大锤	ボリタンG	420
片手剑	雷神宝剑キリン	390
狩猎笛	ブラッドフルート	380
大锤	グレートノヴァ	300
双剑	双雷剑キリン	250
太刀	大鬼剃刀	240
长枪	大鬼枪ラージャン	210

冰属性

类别	武器・弹药名称	属性值
大剑	レイトウ本マグロ	700
太刀	太刀扇【ガバス】	420
片手剑	ハイフロストエッジ	420
大剑	蛇剑【黄金牙】	400
双剑	双影剑	400
大锤	グレートコーン	400
太刀	白猿剃【ドドド】	350
大锤	コロサルニダオラ	330
铳枪	ヘルスティンガー	320
片手剑	エストレモニダオラ	320

龙属性

类别	武器・弹药名称	属性值
大剑	封龙剑【超灭一门】	840
太刀	龙刀【胧火】	520
片手剑	封龙剑【绝一门】	520
片手剑	独龙剑【苍鬼】	500
双剑	封龙剑【超绝一门】	480
大锤	龙坏棍	410
狩猎笛	ゴルトリコーダー	380
长枪	黑灭龙枪	380
大剑	ミラアンセスブレイド	380
铳枪	ガンチャリオット	320

以上就是各种武器倍率和属性值以降序整理出来的资料表了，其中需要提醒大家注意的有两点：

1.倍率一项，这个是根据系统显示的攻击力除以武器倍率后得到的数据，由于各种武器的招式威力和攻击频率都有所不同，因此玩家一定要找自己熟悉的武器种类来进行制作。另外“远程武器”项内所列出的所有重弩类武器都记载的是未经过强化的资料，如果按照满级强化再加上威力枪管的数据来算的话“老山龙炮・皇”的倍率高达390%。

2.在各种属性武器的选择上，玩家切不可将属性值的高低作为惟一项判断数据，这个还是要根据当时所讨伐的怪物以及自己所使用的武器（具体来说就是主要攻击的部位）来综合权衡。举个实际例子，用片手剑里纯物理属性的“煌龙剑”和火属性的“ゴールドマロウ”以蓝斩状态下的旋转斩攻击翠水龙（集会★5难度）的脚部（不可否认，以片手剑的攻击距离平时也就只能为水龙“修脚”），其具体的伤害值为“煌龙剑”50、“ゴールドマロウ”44。

毒

类别	武器・弹药名称	属性值
大剑	クロームデスレイザー	500
弩炮	LV2 毒弹	500
片手剑	奇剑チャチャブー	450
长枪	蛇枪【ヴリトラ】	450
长枪	プライマルスピア	450
片手剑	クイーンレイピア	420
太刀	飞龙刀【葵】	400
片手剑	デッドリィポイズン	360
片手剑	デッドリィタバルジン	350
铳枪	ビッグスラッガー	320

麻痹

类别	武器・弹药名称	属性值
弩炮	LV2 麻痹弹	500
大剑	キングオブキャット	450
片手剑	メラルーガジェット	380
大锤	くろねこハンマー	380
片手剑	にゃんにゃんぼう	300
长枪	トライデント	300
大锤	バインドキューブ	280
大锤	きんねこハンマー	280
长枪	ダーク	230
铳枪	龙木ノ枪【金刚】	230

睡眠

类别	武器・弹药名称	属性值
弩炮	LV2 睡眠弹	500
片手剑	ハイガノフィンスパイク	320
长枪	レクイエムスピア	260
弩炮	LV1 睡眠弹	250
大锤	おやすみベア	200



从中可以得出一个结论，那就是我们平常所说的某某怪弱某某属性其实从严格意义上来说并不太准确，这个弱点属性的说法并不是对于该怪物的全身部位都成立。

在61辑的《怪物猎人 全BOSS肉质伤害吸收资料》一文中，霞龙的部分资料数据发生错误，现修改如下：

部位	火
头	30%
胸	30%
背	25%
左、右后足/腹	25%
左、右前足	10%
翼	10%
尾巴	10%

寒蝉鸣泣

文 宇轩

不得不说，看到这个标题的时候，一些想法就在眼前闪过。某人建议我在写这篇文章之前，先去Google一下别人整理的资料，晦涩的剧情实在是很难让人完全理解。可我并没有那么做，一部好动画，或者广义一点说，一样好的事物是根本不需任何人去多加评论的。"好"这个字，每一个人对它的理解都不相同。《寒蝉》可以说是一部好动画，因为你可以聆听到它的"鸣泣"。

这是一部没有主角的动画，因为每个人都是"雏见泽事件"的主角。每个人的故事看似荒唐，却又真实地反映着现实世界的悲伤。圭一，青春热血又有正义感，但是曾经却是一个四处袭击儿童的罪犯。礼奈，成天把幸福挂在嘴边，却掩藏着自己不幸的家庭。魅音、诗音这对双胞胎姐妹，一样的出身与外表，却有着不一样的命运。沙都子，用哭泣和对哥哥的寄托来应对叔母的虐待，却不知这种悲伤在不知不觉间影响着所有身边的人，沉重的气息在雏见泽蔓延、扩散，最后酿成了悲剧。血腥的故事只是一个华丽的外壳，隐藏在背后的才是动画真正想反映给我们东西。



大概是改编自游戏吧，这种将一个事件反复数次，慢慢剥开真相的手法确实很有意思。其实很早以前，一些文字AVG游戏就已经运用到这种手法了。每次你认为自己已经了解到整个事件最后的真相，却每次都发现这原来只是真实的一个棱角而已。当你把所有的碎片都捡起来，拼成它本来样子的时候才会发现，原来最让你感动的并不是整个事件的真相，而是拾取点滴碎片的那一个个瞬间。这也正解释了，为什么第一季动画中没有收录解析整个"雏见泽事件"的"皆杀篇"。本来就是多余的吧，也许。"病毒引发幻觉"可能是对故事最合理的一个解释，但是我相信这绝对不是重点所在。每一个篇章都有它所讲述的故事，每一个篇章都能够相对独立地提取出来。

鬼隐篇——朋友之间的不信任，导致了圭一误杀了三个想尽力帮助他的朋友。主观想法能够让一件看似简单的事情变得复杂起来。



绵流篇——对错误的恐惧往往能够扩大成心中的阴霾。即使圭一竭力想忘记他自己曾经进入大殿的事实，可是恐惧却已经扎下了根。

祟杀篇——亲情，才是世上最真挚的情感。有时，他们甚至会放弃一切，为你做任何事情。圭一在这篇中代替悟史扮演了纱都子哥哥的角色，为了妹妹的幸福，重演了1年前的悲剧。

暇溃篇——时间逝去之后就不再回来，一个简单的决定，却会成为人生的转折。赤阪探员那时如果放弃调查而回到妻子的身边，也许就是一个完全不一样的结局了。

目明篇——隐藏在心中的阴暗面，因为一件小事而爆发。每个人至少都有两种面孔——挂在脸上示人的一面，以及不为人知的另一面。诗音所说的"鬼"，就是她对悟史的那份已经扭曲的感情畸变所引发的第二重性格。

罪灭篇——友情能够帮助你战胜幻想与恐惧，虽然不一定会是完美，至少，也比自己一个人承担好得多。

有些时候，人总是在一个轮回间徘徊，难以出去。雏见泽的故事也是这样，从圭一到礼奈再到梨花，动画中一共出现了三次大石警开车到学校调查的情节，熟悉的动作，熟悉的对话。不同的，只有问话的对象而已。在你身上发生的事情，也许明天又会发生在别人身上。你的困惑，也许明天就会成为别人的困惑。

朋友之间，通过互相原谅、互相约定，战胜多疑。这是能解决所有悲剧的魔法钥匙。但是，凭这把钥匙依然解不开的谜，还留在雏见泽村里……



影漫关注榜

宿命！继承魔剑士之血的男人

TV《鬼泣》6月14日播映
原作：Capcom



对于Capcom公司的ACT神作"《鬼泣》系列"，不论哪一代都有无数FANS为之追捧。自去年的东京游戏展公布了其即将动画化的消息后，就立刻受到了所有《鬼泣》爱好者的期盼。近期，动画的具体上映日期终于确定，今年的6月14日起我们就能在银屏上见到但丁那帅气的身影了！

动画版的剧情将统合三代的全部剧情：主人公但丁是传说中继承了魔剑士之血的恶魔猎人，为了防御恶魔对人类的攻击，他手持长剑与双管枪和恶魔决斗，解决了一起又一起的事件。在爱慕他的少女パティ、给他找到工作的モリソン、过去的伙伴トリッシュ、同为恶魔猎人的レディ以及恶魔希德等各色人物的包围下，但丁酷帅而刺激的恶魔猎人生涯开始了。

《蒸汽男孩》原班人马再探东京地底世界

原作/监督：大友克洋



由大友克洋原作、动画电影《蒸汽男孩》原班人马再次集结制作，将大友克洋又一力作——《SOS大东京探险队》动画化！影片将于5月在日本公映。动画在制作手法上采用了2D与3D结合的新技术，已成为业界讨论的话题，总体制作效果令人十分期待。

故事讲述了少年 尾崎龙平发现了父亲所写的一本叫做《大东京地下探险记》的笔记，于是邀聊友俊和义雄组建了一支探险队。他们按照笔记上的说明从窖井来到了地下，却惊异地发现这个本该无人的地方，竟有一群奇怪的人过着常人不可理解的奇异生活……

再度回归的绿色怪兽——《怪物史莱克3》

(Shrek the Third)

首映：2007年5月18日（美国）



因高层三巨头之一的私人怨恨，梦工厂在动画领域频频受到迪斯尼挑衅， 但一部动画却使他们完全翻了身，他就是当年的梦工厂奇兵——《怪物史莱克》。

在《怪物史莱克》中，以"王子和公主从此幸福地生活下去"为结局的经典童话故事被彻底颠覆，非但史莱克没能回复人模样，连公主也不幸化身为绿色食人魔。不仅如此，野蛮女友型女主角、心狠手辣的白马王子、口蜜腹剑的刺客猫咪、恋上贫嘴小毛驴的火龙BOSS，各种恶搞设定不一而足。稳扎稳打的"《怪物史莱克 》系列"最新作，会带来怎样的观影乐趣与发行奇迹呢？让我们拭目以待。

持续风靡的海盗热潮——《加勒比海盗3：世界尽头》

(Pirates of the Caribbean: At World's End)

导演：戈尔·维宾斯基
主演：约翰尼·德普、凯拉·奈特丽、奥兰多·布鲁姆
杰弗里·拉什、周润发
首映：2007年5月25日（美国）

2002年，《加勒比海盗：黑珍珠的诅咒》一不小心就创下了全球票房6.5亿的佳绩。德普大人，顺势成为风靡全球的"中性审美"顶级代言。刚从《指环王》三部曲卸甲归田的布鲁姆先生 ，也获封"无往不利的票房福将"。这样看来，"史上最牛制片人"杰瑞·布鲁克海默成功说服迪斯尼，祭起4.5亿美元，连拍第二、第三集的举止便不算疯狂。况且，无论《印第安纳·琼斯》与"《木乃伊》系列"迟迟不拍续集造成的群情激奋，还是《国家宝藏》出乎意料的点石成金案例，均可谓幻想冒险题材时至今日依旧炙手可热的明证。所以，在《蜘蛛侠3》、《史莱克3》两大强敌身后，这部《加勒比海盗3》，就算人气一般，至少也能算是世界第三了。



文 口袋根据地 nfopo namecc 编 马修



经过上一次介绍，大家已经了解到，大部分口袋妖怪的原形实际上全部来源于这个世界所存在的生物。就连史前的生物中，也能捕捉到口袋妖怪原形的影子。它们是那么的神秘乃至让人产生一种极强的收藏欲望。设计者正是抓住了人们对灭绝生物的渴求，从而创造出了这些精灵。下面还是由我向大家一一揭开口袋妖怪原形的面纱吧！

口袋妖怪设计原形大爆料 2

（不定期连载）

1 太古羽虫与化石龙蝎——最早的食肉动物，奇虾

说奇虾是太古羽虫的设计原形，那绝对不假。但是再看看太古羽虫的进化形化石龙蝎，就不那么像了。这就是设计者在原形的基础上进行了“进化”。奇虾是一类已经灭绝的大型无脊椎动物，体长可能超过两米。化石最初在加拿大被发现，当时只发现一只前爪的化石，被误认为是尾巴，后来被中国科学家纠正。由于像虾而不是虾，所以取名叫奇虾。


■奇虾的还原图

将图片中奇虾的还原图与太古羽虫作对比，简直说不出有什么不同，甚至你会说，这就是太古羽虫的照片吧。不错，你可以这么说，下面我们来看看他们的超高相似程度。它们有一样的一对柄状的巨眼；头部有一对用来捕猎巨爪，身体两侧同样有美丽的大尾扇以及一对长长的尾叉。不过设计者略微作了调整，原形是海中的霸主，而设计出来的精灵是陆地上的岩+虫系，这可能是为了进化后而考虑的吧。


■太古羽虫


■化石龙蝎

2 古棘鱼——现世的活化石，空棘鱼


■空棘鱼

也许是设计者给我们的提示，古棘鱼与他的原形空棘鱼看起来居然如此地相似。空棘鱼类起源于泥盆纪，中生代时特化（指动物在进化过程中，为了适应环境，专门向某一方面发展）。但是过去一直认为早在白垩纪就已经灭绝了的空棘鱼，居然在1938年的东非海岸被渔民捕捉发现，因此人们称它为活化石。有古生物学家认为，空棘鱼是“与四足动物关系最进的活亲戚”。

一样的神秘，一样的古老，如同神话中的故事。游戏中古棘鱼拥有解读古代文字的能力；而现实中，空棘鱼的发现，为人们研究生物的进化、尤其是四足动物的进化提供了一份极其宝贵的活化石。它们拥有一样的头部形状以及鳃鳍，一样的胸鳍、腹鳍和尾鳍。身上的不规则花纹见证着历史的沧桑并代表了神秘的远古时代。


■古棘鱼

3 洋洋蜻蜓与巨翅蜻蜓——恐龙之前的老大，巨型蜻蜓

在恐龙出现之前，是谁主宰着地球？那就是巨型动物，而其中最大的就是生活在距今3亿年前石炭纪的巨型节肢动物巨型蜻蜓。具有1.2米身长的洋洋蜻蜓和1.9米身长的巨翅蜻蜓的原形，非巨型蜻蜓莫属。那时植物繁盛，大气中的氧气浓度高达35%，因此许多科学家认为是如此的高氧大气才造就长期生存其中的节肢动物向大块头方向发展。


■巨型蜻蜓


■洋洋蜻蜓


■巨翅蜻蜓

而精灵在进化的设计方面，通常是越高阶的进化，就越与原形接近，你可以从以上的例子和我们上辑的文章中发现这个规律。而且从巨翅蜻蜓那布满红色斑点的躯干上，更可以找出古代精灵的韵味。

4 菊石兽与多刺菊石兽——比磨盘还要大，菊石


■菊石的化石

菊石是已绝灭的海生无脊椎动物，生存于中奥陶纪至晚白垩纪。菊石的体外有一个硬壳，大小差别很大，最大的比农村的大磨盘还要大。壳的形状也是多种多样，有三角形的、锥形的、螺旋形的等等。旋转形的壳在菊石中占绝大多数。另外，菊石是划分和对比地层最有效的标准化石。

时间上，同样都是属于史前的生物。菊石，已经灭绝，但是菊石兽与多刺菊石兽仍可以在游戏中通过化石来复活。在外形上，更不必说，坚硬的螺旋状的外壳里是柔软的身躯，虽然我们看不到了菊石的身躯，但我们可以从游戏里的菊石兽与多刺菊石兽那深邃的眼眸中看到古代生物的神韵。可以说，是游戏让这个史前生物再一次复活，让我们一睹了古生物的面貌。


■菊石兽


■多刺菊石兽

5 化石百合与摇篮百合——海中的百合花，海百合

海百合是一种棘皮动物，身体分为茎(包括根部和柄)、萼、腕三部分，大多以茎固着生活于海底，远远望去，好似植物中美丽的百合花，因此而得名。游戏中将其设定为岩加草系也就很说得通了。海百合不仅不是植物，而且还是向脊椎动物进化过程中处于过渡分水岭的一类不可多得的一种无脊椎动物。虽然它现在还存活，但它可是棘皮动物中最古老的一种！


■海百合


■地质层中的海百合化石

我们判断它就是化石百合与摇篮百合的原形可是有充足的理由的。首先同属于很古老的生物这众所周知，原形还活着但游戏里需要取得化石再复活；其次海百合化石的主要成分是单晶的方解石，通常是白色的，有时会混入三价铁离子，呈现鲜艳的红色，在青灰色围岩的衬托下十分美丽，这和化石百合与摇篮百合颜色是相符的；最后它身体下面有五角形分节的长柄，竖立于深海底，仔细看精灵的最底部是不是五角形的，而且它的脚就是那五角形分节的长柄！


■化石百合


■摇篮百合

魂之狩人

连载五

文 SaintShin 编 胧月 美编 咕噜

在激流中舞动

“万仞雷光汇于此刃，将化汝为焦土”

TAGY并不知道在他手中太刀的刀身上，刻着这样一段铭文。就算看见了，他应该也不知道那些奇形怪状的文字在说些什么。他只是一心一意地握着手中那段雷光，向着眼前的轰龙飞斩而下。

缠绕着雷光的锻钢深深地嵌入那坚硬的肉体，不带半点犹豫和停留。直到再次破体而出，TAGY才收住手中的剑势，刀身流转，一跃而退。

留下了一只后腿的轰龙这次无论如何也不可能再无视他了。

TAGY轻轻抖动着手里的太刀，闪耀的电光随即熄灭，刀身又回复了冷冷的光芒。受到重创的轰龙努力转过身子，却又因忍受不了痛苦而轰然倒地。

“KEMON老师，谢谢你。”TAGY再一次收刀入鞘，绕向轰龙的侧面，“谢谢你让我明白了，我再也不想要失去的，到底是什么。”

跑出数步之后，少年突然一个踉跄，摔倒在地，他的体力毕竟消耗得太厉害了。轰龙慢慢挣扎着站了起来。

“TAGY！”和少女的声音一同传入耳际的，还有一段温暖的旋律。TAGY感觉到力量渐渐地又回到了自己的体内。

黑发的少女一撒手，如弯月般的满弓里爆发出一排箭矢，贴着刚站起来的TAGY面前射入轰龙体内，而远处专著于演奏的少年也向他竖起了大拇指作为招呼。

“ZOE……还有Freya，好吧，现在让我们一起来干掉这个家伙！”

不以智力见长的轰龙看起来一点也不明白形势已经有了根本的改变，还是傻乎乎地用剩下的三条腿向着好整以暇的TAGY奔去。

而在体力充沛的少年面前，轰龙那已经打了折扣的速度显然已经不再是一个威胁了。TAGY向旁边一跃，单手撑地，翻滚之后已稳稳落在轰龙的进击路线之外。

偏离了轨道的“轰龙火车”直接向着岩壁冲去，能轻易置人于死地的能量全部消耗在了无生命的岩石上，而等撞晕了头的轰龙回过神来，身上早已多了几十



只羽箭。

狩猎笛的旋律一变，转而奔放飘逸。TAGY只觉得脚下生风："什么时候学会这些曲子的……不错啊，Freya。"转瞬之间，少年和他的刀已经到了轰龙身边。

出鞘的刹那，雷光再次映照在穹顶。这一次，轰龙粗大的尾巴永远留在了地上。

笛声平息，Freya操起骨笛也加入了战团。那巨大的笛子从脑后挥出的一击，俨然有着不逊于大锤的魄力。在两个少年的身边，不停地有羽箭飞舞，准确地插入轰龙已是遍体鳞伤的身躯。



如果问这个世界上什么是懂得默契的猎人团队的话，在某个洞窟穹顶下奋战的这三位少男少女无疑将是一个标准的答案。一起生活，一起成长，一起战斗的他们早已习惯了彼此的存在，就像习惯自己的手足一般，只是过去，他们必须要在某个核心的周围团结起来才能拥有力量。

而现在，他们已经把那个核心埋入了各自的心中。

曾经不可一世的轰龙渐渐走到了自己的末路。所谓的绝对强者，到了这种时候也开始展现自己的卑怯，而这只还没有完全成年的轰龙显然并不觉得逃跑是什么耻辱。

所以用一声气势不足的吼叫暂时阻止了三人的进攻之后，轰龙用剩下的三条腿一跃，向洞窟的出口奔去。

"功亏一篑的狩猎是这个世界上最让我痛恨的东西之一。"

先是"嗤"的一声，然后是轰龙痛楚的咆哮，然后咆哮声也渐渐湮灭，化为虚无。

看到LALA踏住轰龙的头颅，把漆黑的长枪拔出来的动作，三个人才反应过来到底是怎么回事。

"好……好可怕，ZOE。"

"确实……你自求多福吧，TAGY。"

TAGY看着刚才在凶猛地怪物面前也无所畏惧的同伴们现在那畏缩的神情，暗暗咽下了口水。

"而另一样让我痛恨的东西，就是闹别扭的小鬼。"LALA猛踹了一动不动的轰龙一脚，收好长枪，一步一步地向TAGY走来。

TAGY还想咽口水的时候发现自己已经开始口干舌燥了。

"事实上，从一开始我就跟在你后面，因为我想看看你这个别扭的小鬼到底能闹出来什么名堂。"

LALA走到了TAGY的身边，TAGY急忙闭上眼睛，连头也缩了起来。但是脚步声和那带着点沙哑的声音却又渐渐远去了。

"很久很久以前，我曾经认识另外一个小鬼头。和你一样的不知天高地厚，和你一样只知道和大人闹别扭。"

"那时候，我们几个被骑士团收留的孤儿，经常因为他不听话而挨打饿饭，因此，我恨死了这个小鬼。"

"有一天，因为他偷了一个下级骑士的佩刀来玩，害得大家又没有饭吃。我偷偷溜出去采野果，结果在回来的路上遇到他。"

"我以为他还好意思来分果子，准备好好地骂他一顿，结果他也不说话，突然就把我推到一边，果子也全洒了。我气极了，冲动之下拔出采集用的小刀就向他划过去。那时候他刚好转过身，结果那一刀就划在了他背上。"

洞窟的一角传来一阵窃窃私语："我记得老师说那道疤是一个传说中的怪物留给他的纪念来着……"

还好这番话并没有传到沉浸在回忆中的LALA耳朵里。

"我挥出那一刀之后就听到一声惨叫，但却并不是人类的声音。一只蓝速龙喷着血倒在他的面前，而他手中正握着那把偷来的佩刀。这个时候我才发现，不知道什么时候，我们已经被一只速龙王带领的蓝速龙群包围了。"

三个孩子聚集在LALA的背后，聚精会神地听着这个并不怎么传奇的故事。

"他用手中的佩刀砍死了好几只小速龙，刀也钝得不行了，我用那把采集用的小刀也干掉了两只，但是惟一剩下的一只速龙王还在不依不饶地攻击着我们。"

"采……采集用小刀么……不愧是传说中的怪物……"

"闭嘴，TAGY！"被ZOE用箭头戳了一下之后，少年识趣地恢复了沉默。

"速龙王先是向他扑过去，他用佩刀来挡，结果连刀身都挡断掉，我想这下完了，就举着小刀没命地向速龙王冲过去，却又被他一脚踢倒了一边。"

"……"

"然后，速龙王再次向我扑过来的时候，我有生以来第一次，看见了雷光。"

"……那雷光，就和你们刚刚看到的一模一样。"

故事到这里结束，漆黑铠甲下的女子转过身来，不知道什么时候，她已经再次戴上了头盔。

"叫做TAGY的小子。"有点沙哑的声音不知道什么时候带上了一丝不易察觉的哽咽。

"到！"TAGY慌忙站直了身体。

"给我好好记住，你背后那把太刀的名字，叫做雷动。"

"我们为什么要在这里钓鱼……Freya？"



"我怎么会知道……去问ZOE。"

"我真奇怪，面对着这碧波万顷，你们两个怎么还能问出这种问题？"ZOE把脑后的黑发扎成一束，专心握着手中的钓竿，一副煞有介事的样子。

远处的一块岩石上，LALA翘着一条腿躺着，看起来，眼前一波接着一波的海浪比一边插着的钓竿更能吸引她的注意力。

"事实上，我是觉得，过去一段日子我们经历了太多事情了，偶尔这样放松一下也是不错的吧。"

"我还要回去练剑……"

"其实我刚刚想到一个新曲子……"

"嘘，鱼上钩了！"

或许钓竿弯曲的方式和弓弦有某种意义上的相似，作为一个弓手的ZOE在钓鱼上俨然也有着非凡的造诣，只是短短一会，身边的桶里已经放满了银光闪闪的鱼儿。

"先说好，自己钓到的自己吃，我绝对不会分给你们两个的！"看到两只眼睛里闪耀着贪婪光芒的馋猫，ZOE及时地板起了脸。

"自己钓就自己钓，Freya，我们到那边去！"

"但是，TAGY你会钓鱼吗？"

"废话，我可是继承了雷动的男人。"

"但是，KEMON老师也不会钓鱼……"

"少废话，给我过来就是了！"

十分钟后。

"哇哈哈哈哈，这不是上钩了吗？"

"但是，TAGY，我想……这条鱼，好像不能吃……"

"怎么不能吃？金灿灿的不是很好吗？"

"因为我看到大家一般拿它来磨刀来着……"

"早说啊……我的牙……"

不知道什么时候，ZOE来到了LALA的身边，和她一起舒展身躯躺在岩石上，在灿烂的阳光下任由海风吹拂。

"LALA姐姐……"

"嗯……对了，原来你们叫KEMON什么？"

"这个……都是叫老师的，不过一开始我们叫他叔叔来着。"

"LALA姐姐，KEMON叔叔……哈哈哈哈，很好，很好。但是，你知不知道，那个

混帐家伙其实比我还小两岁啊，那个混帐家伙……”

“LALA 姐姐，或许这么问很唐突，但是其实你是很喜欢 KEMON 老师的吧。”

“……”

ZOE 把这个掀起头盔护脸的动作当作了承认。

“那么，KEMON老师当初为什么会离开骑士团呢？我认识的 KEMON 老师一定也是喜欢你的。”



“ZOE，有些事情在你这个年纪是不会明白的。”

“可是我已经 16 岁了，比下面那两个都要大……啊，猫！”

“猫？”

两个人这才注意到，一只行为诡秘的黑猫正在一条一条地搬运着桶里的鱼，本来满满的桶里，现在已经可以见底了。

ZOE 不再说话，稳稳地端起长弓，射出一箭。

箭头准确地把黑猫爪中片刻不离的猫爪棍连同一条鱼钉在地里。本来两足站立的黑猫喵了一声，四脚并用跑出几步，像是舍不得棍子和鱼，又跑了回来，结果正好被赶来的 TAGY 一把抓在手里。

“喵！”

“还喵，你这个偷鱼贼！”TAGY 一拳轰在黑猫头上，黑猫疯狂地挥舞着爪子，却怎么也够不到抓住它脑后的那只手。

“喵……”放弃了抵抗的黑猫渐渐安静下来，愤怒的叫声也低沉了下来，闪亮的眼睛里竟然滚出两滴泪水，“蕾……蕾蕾。”

“好了好了，放下人家，反正偷的也不是你的鱼。”ZOE 的心一下子软了。

黑猫脚一着地，立刻又向着猫爪棍奔去，跑了几步，好像又想起了什么，转回到 ZOE 的面前。

“蕾……蕾蕾。”

“什么？”

黑猫用爪子指了指自己毛茸茸的脑袋，“蕾……蕾蕾。”

“原来你叫蕾蕾么……那么叫你阿蕾蕾怎么样？”

“喵！”

“但是在那之前，先把鱼给我还来！”

“喵……”

一行四人还是在一个废物堆里发现了估计已经不能吃了的鱼，TAGY 愤怒地想要揍阿蕾蕾，却被后者反挠了一爪，如果不是一直沉默的 Freya 又贡献了几条的话，这顿野餐就只能泡汤了。

日落西山之后，海滩中央升起了一堆篝火，四个人一只猫围坐在篝火周围，一只猫抓着一条棍子烤着鱼。在这个充满了猎杀与被猎杀的世界里，实在是难得的平静。

远方的山里遥遥传来龙的咆哮，听起来却是那么的遥远，还不足以打破这份平静。只有 LALA 皱起了眉头。

那是古龙的咆哮。

穿着黑色盔甲的女子望着三个狼吞虎咽的少男少女，心中一股积存已久的怨气突然消逝了。她抬起头，清澈的夜空中央缀着一颗闪亮的星。

或许是错觉，但是这一刻，LALA 觉得，那颗星是最近才出现在那里的，那是KEMON 的星。

“我现在不怪你了。我明白了你为什么要为这些孩子而死，为了未来而死，我的 KEMON。”

野餐在静寂中结束了，收拾好东西，一行人准备返回村子，走在最后的 LALA 抚摸着背后的黑色长枪，这个时候她还不知道，她正在走向枪的名字所预言的未来。

未完待续

文 iND 编 LIKY 美编 咕噜



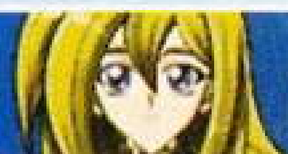
NDS 游戏王对战怪兽 世界锦标赛2007

游戏王デュエルモンスターズ World Championship 2007

◆Konami◆TAB◆2007年3月15日◆日版
◆1～2人◆1G◆4980日元◆对应任天堂Wi－Fi连接

经历了这么多个年头后，残局解谜俨然已经成为了"《游戏王》系列"游戏的重要组成部分，在本作中它的重要性也得到了充分地体现——关乎到全模式总完成度，也就关乎到了决斗者的出现、卡包的出现以及其他许许多多要素的出现。然而残局解谜这一模式要求决斗者必须要熟悉每一张卡并且拥有一定的决斗经验，这使得一些新手觉得很难应付，那么就让我来和大家一起完成这个充满战略性趣味的模式吧！

全残局解谜解法



LV1 谜题

出现条件：游戏初期出现
每道题奖励：100DP

自爆指令！

要点：发动"封魔一闪"

具体解法：先特殊召唤"熔岩魔神"，再发动"扰乱三重奏"，然后发动"封魔一闪"破坏对手场上所有怪兽，最后用"新空间侠·暗黑豹"和"元素英雄 新生侠"直接攻击。



目线を变えてみる？

要点：用"外部离子射线"给予对手大伤害

具体解法：丢弃"破灭之女神 露茵"用"淘汰"将对手的"人造人"弹回手卡，召唤"万手神"并以其效果将"天界王"加入手卡，然后发动"外部离子射线"和"限定解除"，用"限定解除"的效果特殊召唤"天界王"，回合结束时用"外部离子射线"祭掉"天界王"。

失われた力

要点："等级下降"

具体解法："押收"掉对手手卡中的"武装龙LV3"，然后再发动"等级下降"后召唤"元素英雄 天空侠"检索"元素英雄 海洋侠"，最后发动"冒牌英雄"特殊召唤"元素英雄 海洋侠"后发动总攻击。

纸一重の攻防

要点：召唤正确的怪兽

具体解法：发动"强制转移"后用对手的"魂削死灵"做祭品召唤"冥王哈帝斯"，然后发动"所有者之刻印"并进行总攻击，最后用"破坏轮"炸掉"冥王哈帝斯"。

除外の恨み

要点：即使支付一半LP也不会死哦

具体解法：发动"缩退回路"和"魂吸收"，再发动"强制脱出装置"将"地雷蜘蛛"除外，发动"破坏轮"炸掉对手怪兽后支付一半LP发动"异次元之归还"，最后用总攻击结束这一切吧。



大·逆·转

要点：使用正确的COST

具体解法： 发动"转生预言"回收自己墓地的"青眼白龙"和"古之规则"，发动"高等仪式"用卡组的"青眼白龙"召唤"大邪神"并以其效果——丢弃"疼痛的平局"取得对手"青眼白龙"的控制权，丢弃"蓝宝石龙"发动"死者转生"回收墓地的"青眼白龙"，然后发动"成金的小矮人"将"古之规则"抽上手，最后用"古之规则"召唤"青眼白龙"进行总攻击。

デュエル·マジック

要点："假面斩杀者"效果

具体解法： 召唤"假面斩杀者"，然后用"古之规则"召唤"牛魔人"，并发动"紫烟之间者"将"牛魔人"交给对手。给"假面斩杀者"装备"黑项链"后攻击"牛魔人"，在伤害计算阶段发动"冥王的咆哮"（支付1700点LP）降低"牛魔人"攻击力。

モンスターの试炼

要点：封印"魔导战士"之外的怪兽效果

具体解法： 发动"封祭的假面"后召唤"魔导战士"破坏"光之护封剑"，然后发动"技能吸收"，反转召唤"食人虫"后用"强制转移"将它转移给对手，最后发动呼唤胜利的攻击即可。

决死の突击

要点：利用"魂吸收"回复LP

具体解法： 发动"魂吸收"后反转召唤"光之追放者"，然后用两只"矮人突击部队"做自杀式攻击以回复LP，再用"破坏轮"炸掉"恶魔的召唤"后用"光之追放者"直接攻击，之后再发动"破换轮"炸掉"光之追放者"，最后用"活死人的呼声"苏生用"来自异次元的埋葬"回收到墓地的"矮人突击部队"作最后一击。

相手を击て

要点：利用"夜雾之狙击者"清除障碍

具体解法： 发动"魂吸收"、发动"夜雾之狙击者"——对象"武装龙LV10"，然后发动"月之书"——对象"武装龙LV10"，以"死亡考拉"做祭品召唤"D HERO 冲刺人"，用"纽特"攻击"武装龙LV10"除去这个障碍后发动"龙卷"破坏"暗黑之扉"，最后总攻击。



LV2 谜题

出现条件：LV1完成8个+决斗次数50场以上后出现
每道题奖励：200DP

切り札はどれ?

要点：完成连锁4以发动"奇迹的苏生"

具体解法： 召唤"魔导战士"，连锁先后发动"沙尘大龙卷"、"还魂"、"奇迹的苏生"，其中"奇迹的苏生"苏生墓地的"白角龙"并除外对手墓地所有魔法卡，最后在"白角龙"的带领下发动总攻击吧！



空の舞踏会

要点：回合玩家拥有优先权

具体解法：反转召唤“企鹅士兵”将对手的“圣鸟”弹回其手卡，然后发动“次元融合”特殊召唤“圣鸟”将卡组的“次元的裂缝”抽上手，再在发动“次元的裂缝”后“押收”对手手卡中的“圣鸟”，然后召唤“混沌黑魔导”收回墓地的“次元融合”，最后发动这张将带来胜利的“次元融合”——双方同时召唤“圣鸟”，但是因为回合玩家拥有优先权，所以先清算对手“圣鸟”的效果，对手无卡可抽而败北。



切り崩せ!

要点：“魂削死灵”成为效果对象时会被破坏

具体解法1：先给对手的“魂削死灵”装备“降格处分”以破坏它，然后召唤“翡翠龙”进行直接攻击，最后再发动“过浅的墓穴”后发动“雷光粉碎”。

具体解法2：先给对手的“魂削死灵”装备“降格处分”以破坏它，然后召唤“翡翠龙”，再在发动“过浅的墓穴”后发动“强制转移”，之后用“太阳之书”反转自己场上的“魂削死灵”；进入战斗阶段，先用“魂削死灵”击破“矮人突击部队”，再用“翡翠龙”直接攻击，最后进入主要阶段2发动“雷光粉碎”。

想像力に羽根を持て

要点：取得对手“完美机械王”的控制权，并能用它打击对手

具体解法：先用“精神操作”取得对手“加农炮兵”的控制权，然后先后发动“伊达华的暴风”和“断头台的惨剧”破坏对手的“完美机械王”，发动“死者苏生”复活“完美机械王”，并用它和“恶魔布兰基”一起攻击“魂削死灵”；最后进入主要阶段2，用“加农炮兵”射出“完美机械王”和“恶魔布兰基”以迎接胜利。

死に际の一击

要点：“贪食龙”被破坏送进墓地时，其控制者受到2000点伤害

具体解法1：先发动手卡中“电子食人魔”的效果，然后丢弃“大岚”给“电子食人魔”装备“闪光的双剑”，再丢弃“元素英雄刀锋侠”发动“向死者招手”破坏“贪食龙”，最后对“电子食人魔”发动“破坏轮”。

具体解法2：先对“贪食龙”发动“破坏轮”，然后发动“大岚”清除后场，再丢弃“元素英雄刀锋侠” 给“人造木人18”装备“闪光的双剑”，最后用“电子食人魔”攻击“人造木人18”。

肉を切らせて、骨を断て!

要点：与“龙骨鬼”进行战斗的魔法使族怪物在损伤判定步骤终了时被破坏

具体解法：发动“死亡魔术箱”破坏“纳加”后用“给死者的供物”解决掉“出于黑暗的绝望”，然后发动“木乃伊的呼声”特殊召唤“龙骨鬼”，再用“生者之书”复活“出于黑暗的绝望”并召唤“暗晦城堡”；最后进入战斗阶段，先用“龙骨鬼”开路，然后其他两只怪兽进行直接攻击。

大切な效果

要点：“记忆破坏者”对对方玩家直接攻击成功的场合，给予对方基本分“对方融合卡组的卡数×100”的伤害

具体解法：将“黄泉青蛙”转换为攻击表示，然后召唤“杀手番茄”并用它发起攻击，“杀手番茄”被击破后特殊召唤卡组的“记忆破坏者”，然后给场上任意一只怪兽装备“带锁链的回旋镖”并进行总攻击。



梦のコンボ

要点：融合怪兽特殊召唤时发动“融合失败”，场上的融合怪兽全部回到融合卡组

具体解法：对自己场上的“迷宫魔战车”发动“酸雨”，然后再用“活死人呼声”苏生它后发动“融合失败”，再对对手前场盖卡发动“守备封印”，并给其装备“幻惑的卷物”——选择暗属性；发动“超载融合”特殊召唤“迷宫魔战车”后，用“太阳战士”先击破对手怪兽，最后用“迷宫魔战车”进行直接攻击。

永远のサヨナラ

要点：“死灵面孔”被除外时，双方从卡组上面把5张卡从游戏中除外

具体解法：发动“速攻的黑忍者”效果——除外自己墓地的2只“死灵面孔”，再丢弃“强制转移”或“等级制限B地区”发动“黑色核心”除外自己场上的“死灵面孔”，最后在SET剩下的手卡后使用“手札抹杀”。

潜入！恶魔达の宴！

要点：“死之卡组破坏病毒”发动后，对方手卡中攻击力1500以上的怪兽被破坏

具体解法：先发动“强制转移”——己方指定“XENO”，然后牺牲“红莲魔兽”和“潜行狙击手”发动“夹击”，再在发动“死之卡组破坏病毒”后特殊召唤“暗黑人偶·尼古罗菲娅”，最后用“暗黑人偶·尼古罗菲娅”直接攻击。

LV3 谜题

出现条件：LV2完成8个+决斗次数100场以上后出现。
每道题奖励：300DP

昆虫大发生

要点：“破坏轮”指定正确的对象

具体解法：发动“死亡反击”后召唤“代打蝗虫”，“昆虫装甲骑士”清场后用“代打蝗虫”直接攻击，然后特殊召唤手卡里任意一只昆虫，再用“活死人呼声”苏生“代打蝗虫”直接攻击，并且在之后特殊召唤手卡里剩下的一只昆虫，并用这两只昆虫直接攻击。之后进入主要阶段2，发动“扰乱三重奏”，再用“破坏轮”破坏一只“扰乱衍生物”，最后发动“雷光粉碎”。

先入观にご用心

要点：青眼最强！爆裂疾风弹

具体解法：发动“自律行动单位”特殊召唤对手墓地中的“红莲魔兽”，召唤传说之龙——“青眼白龙”，然后发动“活死人的呼声”苏生“恶魔的召唤”，SET“所有者之刻印”并给“青眼白龙”装备“魔导师之力”，然后用“恶魔的召唤”击破对手怪兽后“青眼白龙”直接攻击——爆裂疾风弹！最后用“破坏轮”炸掉“青眼白龙”。



复活するモンスター

要点：尽可能特殊召唤自己除外的怪兽的同时，尽可能封锁对手的特殊召唤

具体解法：发动“次元融合”特殊召唤“冰霜腕龙”，然后丢弃“业火之结界像”发动“黑色核心”除外对手的“豪雨之结界像”，然后在“早葬”自己墓地的“业火之结界像”后再次发动“次元融合”，最后在“冰霜腕龙”的带领下发动攻击吧。

弱点を突け

要点：最大限度使用“贪食龙”的效果

具体解法：用“自律行动单位”特殊召唤对手墓地中的“贪食龙”，然后用“恶魔的召唤”击破“暗黑的海龙兵”，再用“贪食龙”攻击“狂暴的类人猿”，攻击之时连锁发动“神

秘的中华锅”炒掉“恶魔的召唤”——选择按照攻击力回复LP，最后进入主要阶段2发动“火炎地狱“。

传说の目击者

要点：利用D HERO抽卡引擎凑齐传说中的“埃及大法师“部件

具体解法：发动“命运毁灭”，然后“牺牲的祭坛”祭掉“D HERO 光盘侠”，再发动“过早的埋葬”苏生“D HERO 光盘侠”，之后发动“命运抽卡”再抽两张卡；再将“天空骑士”转换为守备表示后发动“重力解除”，最后用“天空骑士”攻击“电子食人魔”将最后呼唤保护神的最后一张卡抽上手。



チャレンジあるのみ

要点：尽可能回复自己的LP以作为关键卡的COST

具体解法：召唤“审判者”后发动“右手换盾左手换剑”，再利用“血之代价”效果召唤“暗黑龙王”，之后发动“强制转移”将“黑暗龙王”交换给对手；用“审判者”攻击“黑暗龙王”，被击破后发动“自选式狩猎者”，然后再发动“死灵之诱”后连续使用两张“龙卷”破坏掉对手的两张“暗黑之扉”，最后用“千年盾”直接攻击。

初心者卒业！

要点：“幻兽王加赛尔”也是名字中带有“幻兽”二字的怪兽

具体解法：发动“家畜虐杀”特殊召唤“幻兽王加赛尔”，并以之做祭品召唤“幻兽 巨岩蜥”，用“幻兽 巨岩蜥”攻击被破坏后发动“活死人的呼声”苏生它做最后一击。

陷阱を张り巡らせろ！

要点：“血之代价”即使不使用效果也能在发动时进行连锁

具体解法：丢弃“假面斩杀者”发动“向死者招手”破坏对手的“元素英雄 荒野人”，然后反转召唤“神圣魔术师”回收“强制转移”，连锁依次发动“激流葬”、“血之代价”、“大宇宙”、“连锁爆击”，再在用“魂之解放”解放掉墓地的“假面斩杀者”后发动“次元融合”，之后发动“强制转移”将场上的“伟大魔兽”转移给对手，并用得到的“杰拉”做祭品召唤“伟大魔兽”，最后用“假面斩杀者”击破对手场上的“伟大魔兽”并进行总攻击。



发想力诊断テスト

要点：利用“大盘振舞侍”、“恶魔的调理师”效果抽卡

具体解法：连续发动手卡中两张“死亡魔术箱”破坏对手场上的两只怪兽并把自己场上的“大盘振舞侍”、“恶魔的调理师”控制权交给对手，然后分别除外墓地一张岩石族怪兽特殊召唤手卡中的两只“巨岩龙”，最后用他们依次攻击“大盘振舞侍”、“恶魔的调理师”，之后发动“全弹发射”。

可爱くって役に立つ

要点：“食人虫”效果必发，没有其他对象时必须破坏自己

具体解法：“月书”和“月读命”分别盖上“食人虫”和“企鹅骑士”，然后反转召唤“企鹅骑士”将自己场上的怪兽弹回手卡，之后发动“光之护封剑”——对手“食人虫”只能破坏自己，再发动“过浅的墓穴”，用“太阳之书”翻开“双子妖精”、“抹杀使徒”抹杀对手怪兽后直接攻击。

LV4 谜题

出现条件：LV3完成8个＋决斗次数150场以上后出现。
每道题奖励：400DP

効果はカードを凌駕する

要点：让对手无卡可抽

具体解法：先后发动“地割”、“抹杀使徒”、“热带低气压”，然后进入战斗阶段发动“新空间侠 大地鼹鼠”效果弹回“愤怒的类人猿”，之后进入主要阶段2召唤“新空间侠 大地鼹鼠”并发动“手札抹杀”。

再生する腕力

要点：将“光盘侠”送进墓地，苏生它并配合“生还宝札”抽卡

具体解法：发动“魔法石采掘”回收并发动“生还宝札”，反转召唤“食人虫”破坏“光盘侠”，“活死人呼声”苏生“光盘侠”并发动“生还宝札”效果，之后用“光盘侠”攻击“白骨”并进入主要阶段2，发动“过早的埋葬”苏生“光盘侠”并发动“生还宝札”效果。

養分を求めて…

要点：击破“小潜艇”

具体解法：用“蒲公英”做祭品召唤“妖精王奥贝隆”，然后发动“等级限制A地区”，之后连续对对方的“小潜艇”发动“月书”和“太阳之书”使其变更为攻击表示，之后分别用“杀手番茄”和“愤怒的类人猿”攻击“铁腕石像兵”和“小潜艇”，并在两只衍生物攻击后发动“重力解除”，最后用“妖精王奥贝隆”直接攻击。

一点突破

要点：合理利用“F·G·D”和“融合之门”

具体解法：先后发动“等级上升”、“龙镜”特殊召唤“F·G·D”，然后发动“插击”将其送入墓地，之后发动“融合之门”效果融合召唤“铠黑龙”，并给其装备“F·G·D”，最后用“铠黑龙”攻击“六武众－斩次”。



あの壁を越えろ！

要点：保持足够手卡发动“命之网”

具体解法：分别丢弃“血斧战士”和“新空间侠 大地鼹鼠”发动“魔力净化”、“向死者招手”（破坏“冰霜恐龙”），然后特殊召唤“熔岩魔神”（用对手场上任意怪兽做祭品），之后发动“活死人呼声”和“过早的埋葬”苏生自己墓地的两只怪兽，用“新空间侠 大地鼹鼠”将“熔岩魔神”弹回后“血斧战士”发动攻击，被击破后发动“命之网”。

君に解けるか！

要点：把“青眼白龙”交给对手

具体解法：先后发动“强制转移”、“地割”、“过浅的墓穴”，然后再发动“强制转移”将“青眼”交给对手，再对“青眼”使用“守备封印”，之后依次发动“所有者之刻印”、“扰乱三重奏”、“封魔一闪”，最后用“青眼”直接攻击。

绝对肉食主义

要点：幻兽组合

具体解法：发动“天使的施舍”丢弃手卡中的两只“幻兽王”，然后用被“拷问车轮”禁锢的“有翼幻兽”做祭品召唤“幻兽 巨岩蜥”，然后“过早的埋葬”苏生“有翼幻兽”，用两只“有翼幻兽”攻击并特殊召唤两只“幻兽王”，最后发动总攻击。



大恐龙展

要点：“黑暗中的陷阱”的发动时机

具体解法：丢弃“猛进剑角兽”发动“向死者招手”破坏表侧表示的“人造人”，然后

除外"猛进剑角兽"特殊召唤"巨岩·基钢提斯"并连锁"激流葬"，发动"生存本能"除外"利剑角龙"之后依次发动"活死人呼声"、"过浅的墓穴"苏生"超级槌首龙"、"无限恐龙"并连锁发动"黑暗中的陷阱"指定"狩猎本能"，发动"太阳之书"翻开"无限恐龙"并召唤"闪光的追放者"，最后用"超级槌首龙"攻击后发动"小旋风"破坏"活死人呼声"后发动总攻击。

ラリルレロイド

要点：在适当的时机召唤"青眼白龙"

具体解法：反转"魔装机关车"后发动"死者转生"——丢弃"魔法剑士"、回收"小火车"，然后发动"交通工具连接区域"，之后"沙尘大龙卷"破坏"技能吸收"，依次用"巨大钻头"、"魔装机关车"、"光暗龙"攻击对手的"防御人"、"魔装机关车"、"盖亚"，最后特殊召唤"青眼"直击。

暗はそこにある

要点：无

具体解法：发动"力量"削减"超传导恐兽"、强化"假面斩杀者"，发动"光辉新生侠"效果破坏一直"黑炎龙"，然后"锤击"破坏"光辉新生侠"并连锁"D时间"；召唤"钻石人"并装备"D-锁链"，发动"死灵之诱"后用"假面斩杀者"击破"超传导恐兽"，"钻石人"击破"黑炎龙"，"水泡侠"直接攻击。



LV5 谜题

出现条件：LV4完成8个+决斗次数200场以上后出现。
每道题奖励：500DP

时间よ止まれ！

要点：用连锁击溃"光暗龙"

具体解法：发动"月书"后依次连锁"连锁爆破"、"破坏轮"（指定"光暗龙"）、"连锁治愈"、"奇迹的苏生"（指定"青眼"），然后用"天空骑士"攻击，最后对"青眼"使用"突进"并发动攻击。



これが出来れば一人前！

要点：按住A键进行连锁

具体解法：召唤"飞翼犀牛"，连锁对手的"奈落的落穴"发动"掉落的天井"，再按住A键连锁发动"飞翼犀牛"效果，之后反转"哈尼哈尼"弹回自己，然后丢弃"哈尼哈尼"发动"雷击"破坏"炸裂装甲"，再发动"谦虚之壶"放回"青眼"和"飞翼犀牛"，之后先后发动"高等仪式术"和"正统的血统"，最后总攻击。

火の用心！

要点："破坏轮"效果必须无效

具体解法：发动"破坏轮"并连锁发动"操作失误"，之后再次发动"破坏轮"并连锁发动"神宣"，然后连锁"连爆魔人"效果发动"小旋风"破坏"魔法发射台"，之后再次连锁"连爆魔人"效果发动"雷击"丢弃"洗脑"破坏"哈尼哈尼"，最后发动"勇气的旗帜"后进行攻击。

暗黑界は残酷かい？！

要点：制造前场空位，利用对手"变形壶"

具体解法：发动"天使的施舍"丢弃"蒲公英"和"扑灭的使徒"，发动"衍生物谢肉祭"后反转"神圣魔术师"回收"天使的施舍"，再次发动"天使的施舍"丢弃"圣防"和"尖

兵"(发动其效果)，牺牲"神圣魔术师"和"斥候"破坏"冥王龙"，之后对"变形壶"发动"太阳之书"("武神"破坏怪兽，"魔神"破坏后场)，最后总攻击。

魔法カードが鍵!

要点：利用"技能吸收"无效"人造人"

具体解法：发动"技能吸收"后用"企鹅骑士"生祭召唤"人造人"并连锁对手的"落穴"用"破坏轮"炸掉它，之后"小旋风"破坏"技能吸收"并依次反转召唤"镜子幻想师"、"守护者斯芬克斯"，最后苏生"人造人"进行总攻击。

不死者へ安らぎを

要点：利用"深渊暗杀者"回收利用"魔装机关车"

具体解法：反转两只"哈尼哈尼"弹回两只"深渊暗杀者"，丢弃"深渊暗杀者"发动"邪气退散"回收"魔装机关车"，将其SET后对其使用"硫酸落穴"，之后发动"银之弓矢"并按A键连锁"魔法发射台"(丢弃"深渊暗杀者"回收"魔装机关车")，发动"血之代价"效果SET"魔装机关车"并对它使用"太阳之书"，再次发动"血之代价"效果召唤"雷霆剑圣"(留下"超级星")，攻击即可。



风云！霞城！

要点：无

具体解法：发动"火门"效果破坏"宇宙收缩"，然后召唤"矢一"破坏"炸裂装甲"，之后给"斩次"装备"闪光双剑"攻击("矢一"代替被破坏)，之后总攻击。

战え！E・HERO!

要点：仔细阅读"永生侠"的效果

具体解法：召唤"天空侠"破坏"王赦"和"超重力网"，然后发动"英雄联合"特殊召唤两只"天空侠"将"黏土侠"和"水泡侠"加入手卡，之后选择"闪电侠"发动"突击指令"破坏"红莲魔兽"之外的怪兽，最后融合"永生侠"后，全体攻击"红莲魔兽"。

辉けヒーロー!

要点：仔细阅读"永生侠"的效果

具体解法：丢弃"R"、"英雄闪耀"、"融合"发动"凤凰神的羽毛"、"魔法再生"依次回收"水泡侠"、"泡沫幻影"，发动"强欲之壶"后召唤"水泡侠"并发动"泡沫幻影"，之后融合"永生侠"，并用它攻击"斩次"，最后发动"英雄变化"。

ヒーローへの道

要点：反复利用"新生侠"进行融合

具体解法：召唤"小海豚"并特招"水之海豚"破坏对手手卡(丢弃"英雄闪耀")；从融合卡组特招"水之新生侠"并破坏对手手卡(丢弃"开朗的殡葬师")；发动"天使的施舍"，丢弃"水之海豚"和"青苔人"，发动"冒牌英雄"特招"新生侠"，然后选择"水之新生侠"发动"魂之共有"特招"暗黑豹"，然后从融合卡组特招"暗黑新生侠"——其效果指定"魂削死灵"；发动"转生预言"回收自己墓地任意一张魔法卡和对手任意一张卡，然后发动"命运毁灭"，之后发动"O"特招"新生侠"；然后选择"水之新生侠"发动"魂之共有"特招"天空蜂鸟"，用其击破"魂削死灵"后全员总攻击。



火热秘技

秘技

PSP 瑞奇与叮当5

日版 游戏原名 Ratchet & Clank: Size Matters

◆游戏心得

1.之前有朋友抱怨说横向翻身跳取消了，其实还是有的，因为方向键跟摇杆的功能实际上是不同的，默认是方向键为平行移动，当然也有翻身跳了，这个模式对杂兵BOSS都十分好用。可以在OPTION/Camera&Controls/Strafe Controls这一项设置为滑杆或方向键。

2.第二次的滑板游戏其实是有捷径的，关键就在于最后一段几乎是全程喷射自由的宇宙空间，所以我们只要在最后一段前积累足够的喷射槽（至少3/4），在飞起之后，无视前方所有障碍，无视掉下去的危险，利用地图调整方向，朝着终点的方向径直飞去……你会发现坠机之后因为你重新出现在起点位置所以就直接获胜了.

3.对于一周目来说，金钱缺乏是很棘手的问题，其实很多关卡起始位置都会有很多木箱子，一般都能收几千块，只要收钱之后SAVE之后再LOAD，关卡重新开始，木箱子又都回来了.对于缺钱的朋友来说这是挺便捷的方法了，还可以顺便在附近刷刷怪练武器。

提供者——levelup.cn 阳光小生

NDS 右脑达人 爽解！找碴博物馆2

日版 游戏原名 右脑の达人 爽解！まちがいミュージアム2

◆找碴技巧

这条秘技和《右脑达人》1代一样，如果随手乱划大圈会出现一个大"×"。但是如果你画了大圈后没出现大"×"，而是显示了"ちいさくがこんで"的字样，就说明错误就在刚画的这个大圈内，搜索范围就缩小了，反复画圈就能很快找到比较难找的错误。这个方法在全解まちがいさがし模式中使用效果甚为突出。

PSP 地牢围攻 痛苦王座

美版 游戏原名 Dungeon Siege: Throne of Agony

◆BUG技巧

攻击力上升的方法。首先需要所有含有提升能力值或伤害值技能的职业，可以用法师的IMBUE WEAPON来做示范。玩家需要先准备至少一件能提升该职业全技能LV+1的装备，穿上它然后出这个技能，例如我在使用这个装备后发IMBUE WEAPON技能(LV26)，武器属性攻击力增加274点；发了后再把装备卸下，再重新出此技能，你会发现角色将得到LV26+LV25的IMBUE WEAPON技能效果，攻击力上升达562！如果你有多件同类型装备，就可重复使用更多次，攻击力将不断提升。

提供者——黑暗的使者

NDS Nintendo DS

麻将格斗俱乐部DS Wi-Fi对应版

日 版 | 游戏原名 麻将格斗俱乐部DS Wi-Fi对应

◆开启隐藏要素

提供者——talesyuan

开启同一个隐藏要素，只需要满足两个条件之间的其中一条就行。



隐藏要素	条件
获得牌面新しい牌	全国对战役满/个人对战2回役满
获得"宇宙巡航机"背景	个人对战四段升格/全国对战二段升格
获得"恶魔城"背景	个人对战六段升格/全国对战四段升格
获得"五佑卫门"背景	个人对战八段升格/全国对战六段升格
获得"功夫"背景	全国对战八段达成/个人对战三连胜
获得白虎背景	任务模式白虎通关
获得玄武背景	任务模式玄武通关
获得青龙背景	任务模式青龙通关
获得朱雀背景	任务模式朱雀通关
获得黄金背景	任务模式全部通关
获得BGMグラディウス	个人对战初段升格/全国对战初段升格
获得BGMがんばれゴエモン	个人对战击败10次职业CPU选手/全国对战击败10次职业CPU选手
获得BGMMSXグラディウス2	个人对战击败20次职业选手/全国对战击败20次职业选手
获得BGM恶魔城ドラキュラ	个人对战与五人以上对战/全国对战胡三倍满以上
获得BGMイーアルカンフー	个人对战黄龙升格/全国对战黄龙升格
获得BGM麻将格斗俱乐部1	个人对战役满/全国对战三段升格
获得BGM麻将格斗俱乐部2	全国对战五段升格/个人对战五连胜
获得BGM麻将格斗俱乐部3	全国对战七段升格/个人对战连续10战不放炮
获得BGM麻将格斗俱乐部4	个人对战一局10个以上ドラ/全国对战四神master升格

金手指

本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。Devhook的修改插件——CheatMaster，最新版本为0.6c，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择"地址表格"，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单"保存表格"，就可以在下次游戏时通过"加载表格"反复使用。

PSP PlayStation Portable

DJ Max 携带版2

韩 版 | 游戏原名 DJ Max Portable 2

◆游戏编号：ULKS-46116

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
Level	0017570B	自动	直写	0x00000063	等级99
Gold	00175714	自动	直写	0x00001388	金钱5000
Score	0067F170	自动	直写	0x0098967F	得分9999999
Combo	0067F164	自动	直写	0x000F423F	连击999999
Life	0067F176	自动	直写	0x000042C8	生命槽锁满
Fever	0067FC4C	自动	直写	0x00004063	Fever槽锁满
Disc1	00172B3D	自动	直写	0x00000063	Disc1锁定99
DiscN	00172B52	自动	直写	0x00000063	最后一张Disc锁定99

注：从Disc1至DiscN之间地址每加一个字节就是一个下一个Disc的内存地址，修改为0x00000063即可。如Disc1是00172B3D，那么Disc2就是00172B3E，Disc3就是00172B3F……直到DiscN的00172B52，全部锁定为0x00000063即可。

PSP PlayStation Portable

机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版

日 版 | 游戏原名 机动战士ガンダムSEED 连合VS.Z.A.F.T.PORTABLE

◆游戏编号：ULJM-05238

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
Move	001576b8	自动	直写	0x00004000	移动速度2倍
Guard	00A449F4	自动	直写	0x4479C000	装甲999
Guard	00A449F0	自动	直写	0x4479C000	装甲999



掌门人

主持：马修
插图：西瓜树



最近的游戏大潮是一浪高过一浪，有人因为终于玩到了期待已久的游戏而高兴，也有人因为期待许久的游戏与之前的想象相差太远而备感失落，还有的人 在汹涌的游戏大潮中意外地发现了新的有趣游戏而欣喜。同样，有人在这个春天如愿以偿地拥有了自己的PSP、NDSL，有人却因为高考中考及其他原因不得不暂别自己的爱机——高兴也好，失意也罢，把你的心里话倾诉给我们，把你的故事分享给大家，掌门人，永远是各位掌机玩友的家。

啊！小编们，我终于又见到你们的笔迹了……你们写书那么辛苦，天天动笔，也要多多保护眼睛，以防用眼过度啊！我的字比较具有艺术性，可以保护眼睛，你们就放心地往下看吧。不过你们自己写的字我就不敢保证啦……

苏州 王磊



马修：其实，我们都是用键盘敲字的，虽说没有艺术性，但也不伤眼睛。

米格：嗯，这都是“掌门人”经常用手写字体的错，虽然米格的字本来就很好，但也不能让大家误会那手写体就是我的实力啊！

琉璃：真正伤眼睛的是马修的手写字。

各位小编，你们好！我现在想对你们说一句话：“I fu le you！”我自从37辑起至今次次寄信，而你们连句话也不回，就像石沉大海……我心中的怨言犹如涛涛江水连绵不绝，更似黄河泛滥一发不可收拾。如果你们看到这封信请火速回一个，否则……我去投诉邮局，怎么连个信都寄不到。最后，谢谢你们的高乐高，这是我平生第一次中奖。

杭州 张毅鹏

马修：这里给张毅鹏玩友及所有读者解释一下，我们每辑收到的读者来信非常多，然而“掌门人”版面有限，因此读者来信都无法登出来。不过请大家放心，你们的来信小编都是看过的。虽然邮局有时是有点那个，不过在张毅鹏玩友这件事上邮局确实是无辜的。

写此信时，风散乱，雨纷飞，心中的矛盾仍未得到和解。“游戏之矛”正指向“学习之盾”，身为将来赶赴“战场”的高三学生，到底是拾起矛还是盾呢？到底游戏与学习呈正相关关系、负相关关系，还是无关呢？不得而知，矛与盾仍在纠缠。

广东 李东顺



**雷伊：**矛与盾既可以针锋相对，也可以相辅相成。如果在战场上只有矛没有盾，那么虽然具备了攻击性，但防御却得不到保障。同样的，游戏与学习也并不一定非要放在一个对立面上，在抓住学习这个大前提下，适当的游戏也可以帮助我们缓解紧张的情绪。在这里我就不讲什么“寓教于乐”、“通过玩日文游戏可以帮助学习日语”等之类的漂亮话了，一切还得看一个“度”，否则当你的“游戏之矛”真的将“学习之盾”戳穿时，那可真是追悔莫及了。

各位编辑，你们好，这是我第一次给你们写信，也可能是最后一次给你们写信了，因为本人高三，正忙于冲刺高考。和《掌机王》已经相识5年了，3年前的我忙于中考，现在我却忙于高考，再鉴于本人成绩不怎么理想，于是乎，本人决定在家闭关修炼数学，外加英语、语文、历史、地理、政治，争取在思想文化方面做一名四有新人。但本人也想在主机拥有方面做一名四有新人，现在只差PSP和NDSL，希望这两个可以靠《掌机王SP》中奖来实现了（抽奖还是要坚持的）。三年前中考我因受《掌机王》第九辑中《口袋妖怪 火红》的影响，创造了奇迹，从本市一所不怎么好的中学考上了本市仅次于重点高中的中学，在这次高考中，本人希望再创奇迹，在这里，我为自己加个热血，再对选择题加个必中，最后为天下的考生和掌机玩家加上祝福和幸运……

厦门 庄鸿莺

**马修：**祝庄玩友在思想文化和主机上都能早日成为四有新人。

**LIKY：**虽然不知道《口袋妖怪 火红》和中考有什么关系，不过还是在此祝你及所有即将中考、高考的朋友们能创造奇迹。

**琉璃：**《机战W》果然很火，最近很多读者在来信中都给自己给别人加努力、热血、必中、祝福……

亲爱的小编，你们好，我是一名海南省的读者，俺想告诉小编一件有趣的事（其实是恐怖的事），俺最近梦到俺最终没能抵抗得了PSP的诱惑（我是标准的任饭）。便倾尽荷包里的所有票子将PSP抱了回来，尽情玩弄一番后，便将其与俺可爱的iDSL一起放入一个铁盒子。哪知第二天打开铁盒子时，恐怖地发现PSP和iDSL都被水淹了，最后我女朋友承认是她干的，原因是我玩游戏而冷淡了她……至此梦醒，由于梦过于真实，致使我醒后第一件事就是检查我的荷包和iDSL是否健在。所以，在此我提醒众小编，有女朋友的千万不要因为游戏而冷落了她，否则……

海口 dklsc

**马修：**呵呵，果然是噩梦，看来你已经知道自己对女朋友比较冷落，明知这样不对却屡屡抵抗不了游戏的诱惑而继续冷落，所以才愧疚吧。大了后玩游戏确实不能像小时那样无忧无虑了，毕竟生活中需要考虑得还有很多，以后多注意就是。至于小编的女朋友嘛，基本都跟着小编们玩游戏的。马修给你个建议，与其在女朋友和游戏面前两难，不如把女朋友也带进游戏，个人推荐《新超级马里奥》，很多女孩子都抵挡不住那夸张的超大个马里奥的。如果连这个都吸引不了她，那就用中文版的《右脑达人 爽解》好了，“大家来找茬”类的游戏上手相当快。



小编们，我可是《掌机王SP》的铁杆粉丝，但却没寄过几次信。原因在于没有太多的时间写，并且寄了也不一定会刊登，有一次寄了一封信还画了画，却理都不理，这应该先批评LIKY和马修，不管这封信中不中奖，只是希望能在《掌机王 SP》上看到小编们读我信后的感受。

北京 田京伟



琉璃：就像马修所说，读者朋友的来信我们都有看，只是因为页数限制，不得不把许多看信后的感受留给自己，少部分分享给大家。因此，还是欢迎大家能给我们来信交流——马修和LIKY呢？



马修：LIKY：我们在低头接受批评呢……

前几天小生加入一个北京的PSP玩家QQ群，没过几天群里就组织团购，一套 PSP 下来才 1680，可是最近几天群里张贴声明，群主称那天团购他并没有直接参与，而是有人冒充他。那天团购的人买的PSP全是900多元就能买到的翻新机器。这事引起了轩然大波，而后群主证实确有此事，并且经过调查，发现组织团购的两个成员吃了回扣。群主把二人踢出了群。但他们又另起炉灶，冒名建一个群，还搞团购，并且在本群中搞人身攻击……小编们不妨去百度的 PSP 吧上看看，借助于你们媒体的力量，一定要搞清楚这件事，不能让更多的人受骗了。



马修：看了你的来信后，我特意去趟百度的 PSP 吧，不过相关的帖子似乎早就被刷没了。这种事也算是网络高度普及后新的行骗行为吧。骗术也是随着社会及科技的发展而发展的，想要防止被骗，只有两点：一是不贪小便宜，二是加强自身的知识积累。就拿这件事来说，购买PSP是笔不小的开销，无论团购还是个人购买，一定要自己挑好，绝不能为省一点钱而把一千多元托付于不太熟悉的人，事情既然已经发生，如果确是店家和组织者合伙行骗，并且有确凿的证据证明团购的机器确实是翻新机，那么受骗者可以将此事诉诸于法律。至于把这件事搞清楚，远在深圳的小编真的是爱莫能助了，不过为了提醒广大读者，还是将这封信登出来，谁懂也不如自己懂，买时还请各位亲自去挑——另外，这位朋友的字不错，好像是魏碑体吧，只是辨认起来实在困难，因此各位朋友写信时，用正楷中规中矩地写就可以了，毕竟在信中明确传达您的意思才是写信的最根本目的。

我是2005年11月买的NDS，班上很多同学都知道我有台掌机，而与我有共同语言的只有一位甲同学，也是他推荐我买贵刊的。去年7月左右，甲同学跟我借NDS玩，我答应了，于是带到了班上——没想到男女通吃，我觉得众乐乐也不错，就让他们玩了。甲同学还我后，一位平时和我关系还可以、年级排名前30的乙同学又找我借，本来说借两天，但因为充电器也借过去，所以此君玩了一个多星期才收手，拿回来后发现NDS扣了许多HP，更倒霉的是接下来的月考乙同学考砸了。我们班BOSS对他刨根问底后，竟然怪到我的头上，说我误人。这让我郁闷了好几天——哪有人发神经拿手上的掌机硬塞给别人的？唉，都怪我交友不慎，各位玩友都注意吧。这比贼都难防。

湖南 李佳龙



马修：看来李佳龙同学被朋友出卖了哦，同情一下。不过也不是什么原则的问题，也就不必太计较啦，因为玩伤了感情就不好了。

英明神武、潇洒风流、博览群书、身手敏捷、黯然销魂、百世流芳、千载难逢、冰雪聪明、饱经风霜、不卑不亢、胸怀大志、盖世无双、不拘小节、天下无敌、不畏强暴、宇宙威龙、才华横溢、人见人爱、车见车载、啤酒见了打开盖、前无古人后无来者的小编们，你们好！这是我第一次写信+投稿，请多多包含，我有几个问题想问一下：①55辑“口袋光环”中的MV欣赏《Heavenly Star》简直就是神曲，请小编介绍一下歌曲。②我到暑假就会买PSP了，所以想问最新版本的PSP能不能看PMP AVC格式或其他格式的电影。③小编们有没有人同我一样喜欢NBA、动漫（日美）、游戏（也包括家用机和电脑）、音乐（欧美）？

山东 张宇

**马修：**连宇宙威龙都出来了，你这恭维可真够长的，就差“永垂不朽”、“与日月同光”了……下面来回答你的问题：①《Heavenly Star》就出自《Lumines II》啊。②暑假时PSP会更新到什么版本，增加什么功能，目前还难以预测，不过PMP AVC作为一种自创格式，以后官方的新版本固件也基本不会支持这种格式。③都有的。另外，你的投稿还可以，但略显平淡，如能再重视一下主次分布及细节描写，效果会更好。

**米格：**“前无古人”就不做评论了，但不能“后无来者”啊……

尊敬的小编同志，你们好！首先祝《掌机王SP》越办越好，越办越火。我在上海当海军，平时就是训练执勤，没有机会与小P接触，所以只能看《掌机王SP》解渴了。不过一到周末休息的时候，便三三两两亮出自己最爱的小P，打开Wi-Fi进入集会所，开始我们的《怪物猎人》之旅——生活中是战友，虚拟世界中还是战友，战友的感情能不深吗？自从最爱之作《怪物猎人 携带版》发售至今，我身边的猎人队伍迅速壮大，我们很多人都融入到了猎人的世界里了：时不时从背后蹦出一人，做出吐毒的样子、雪狮子被打腿瘸的样子，怎么就没有人模仿金狮子发怒时的发型呢？

上海 郑俊杰

**LIKY：**很高兴我们的《掌机王SP》能给各位“解渴”，我们会更加努力。

**马修：**我个人对海军部队并不是太熟悉，不过你们在周末休息时还真是有趣哦。

**琉璃：**《怪物猎人》果然是神作。

看掌门人和小编寄语，发现小编们好像不少都离公司很远哦，为什么不住得近点呢？平常你们的工作已经很累了，干嘛还要这么委屈自己？难道是贪图车上可以打掌机的那一小会时间吗？望编辑们为读者着想，不要住得太远，以便能休息得更好。

中山 林晓玉

**米格：**住得远的都是会精打细算的人，在公司附近租房子很贵的。

**马修：**先感谢林玩友的关心了，其实说来道去还是因为住得便宜。唉，房子如果能像PSP、NDSL那样随身携带就好了。

**紫枫：**除非你变成蜗牛。



小编们好，我现在要向你们介绍一位全世界最可怜的掌机玩家。此人先有一GB，结果被他爸一个强大的“横劈掌”打成两半。接着又有一个SP，在一次150cc的奥迪赛车比赛中，只因为得了第二，一气之下往桌上一扔，竟然“粉身碎骨”。又用了两年时间的压岁钱买了PSP，但被爸爸发现，从6楼扔下，当场“倒地身亡”。此后，他只能去黑店玩包机，结果一个月之后，这家店就在电视上曝光倒闭了……此人就是我（100%真实）。现在我每天啃面包，吃萝卜咸菜，从早饭中省出一点。一天三块，要多久才能有PSP啊？

上海 章文滔

米格： 小伙子，想开点吧，套用小编们间流行的一句话，“人生总是这样的”。

软饼干： 你没有抓住问题的关键，要是能让父母理解了你的兴趣爱好，也许就不会发生那么多悲剧了。

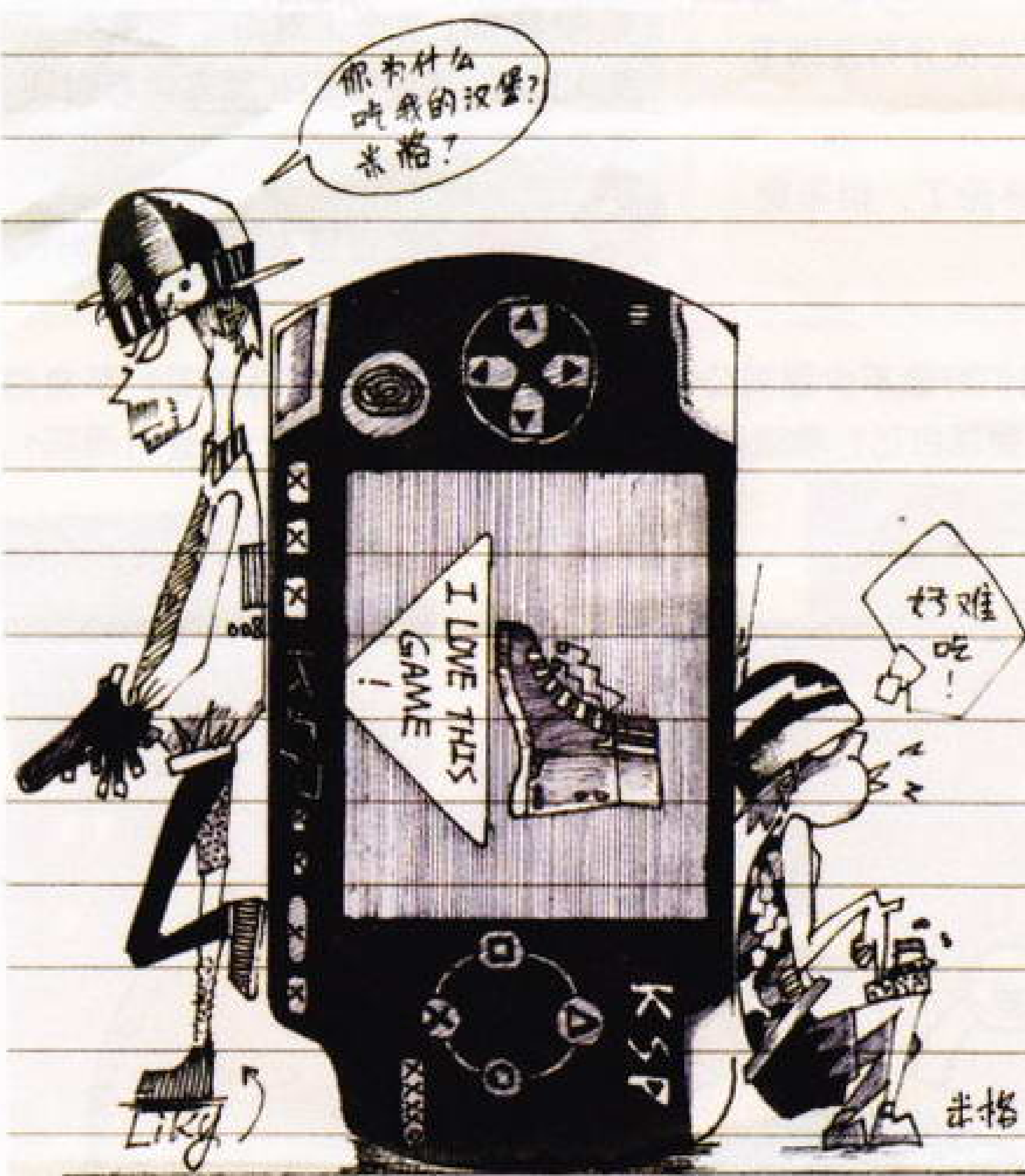
琉璃： 好可怜的孩子哟。

本人于2007年某月某日，得知我附近已有3位朋友以迅雷不及掩耳之势购入了3台NDSL，每人像是1700多一点。悲伤之余不禁仰天长叹，“为什么世界上除了我之外没有一个穷人。”每每看着他们联着《马里奥赛车》、《马里奥篮球3对3》，我的心都碎了。不过子曰：“天无绝人之路。”终于，在我的死缠烂打之下，父母给我买了一台PSP。但是，问题又来了——没人跟我联机，一想只能自己一人去打那些恐龙，不禁悲从中来。不过子又曾经曰过：“Nothing is impossible。”果然，在我的引诱下，又有俩同学买了PSP，前途一片光明。

北海 祝培元

胧月： NDSL 1700？买贵了吧，唔，除非《马车》和《马里奥篮球》都是Z版……好吧，为什么世界上除了我之外没有一个穷人！

马修： 我看见了孔老夫子的泪……





玩友的画

这张画是一位读者在一个月前就已经投过来的，现在画虽在，然而作者的名字找不到了……对不起这位读者了，马修要说的是，你的风格很诙谐，最起码我个人很喜欢这种风格。另外，你的小编背影画得都蛮有意思的。

各位小编，你们好，我给“掌门人”提一个意见吧，“掌门人”里小编们的Q版头像还不错，但是表情不够生动。尤记得马修曾经那阿布般龌龊的表情。还有雷伊，总是喜欢讲道理，太严肃了，不过如果给这个讲道理的家伙加个“囧”字的表情，那就非常精彩了，是不是？至于其他人，我还没想起来。




石家庄 周扬

**马修：**说起来，当时的画师还是有意想把本人画成阿布脸呢，但是怕本人不愿意，就一直遮遮掩掩，后来有一天我告诉画师说可以把我马修画成阿布脸时，画师当时差点没乐昏过去。

**雷伊：**我……真的很好讲道理吗？




《掌机王 SP》邮购信息




目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购：《掌机王 SP》第9、12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王 SP》第37～43、55、61、62辑，每辑定价8.8元。《怪物猎人 携带版 2nd 完全攻略本》，定价28元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或 Email 联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆 levelup 书刊区进行网上邮购，网址：http://www.levelup.cn/book/



继续期待大家的意见和建议



大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及 Email 地址请参看邮购信息。

论坛：登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在 PSP 讨论区和 NDS、GBA 讨论区置顶的“《掌机王 SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

《掌机王 SP》征稿启事

《掌机王 SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王 SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转 PSP、玩转 NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，玩转NDS、玩转PSP及硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及 Email 投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

levelup.cn 坛友互动专栏



马上就要到五一黄金周了，不过由于工作的关系，想好好出去玩一趟是铁定不可能的事了。最近上网的时候经常发现一些愚人节假消息，有的一时半会儿还真看不出来。现在网络媒体的强大已经完全无法想象了，兴许你一时的恶搞之作，瞬间就会当成重大新闻传遍全世界。哎，这到底是好事还是坏事呢？

栏目主持 米格

[转帖] 网络超经典语录节选

楼主：colazeus

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=423895&replyID=&skin=1

1. 我和超人的惟一区别是：我把内裤穿在里面。
2. 我不是随便的人，但随便起来就不是人了。
3. 水至清则无鱼，人至贱则无敌。
4. 无所为而无所谓，无所谓而无所不为。
5. 人生的成功不在于拿到一副好牌，而是怎样将坏牌打好。
6. 我是你的风筝，线在你手上，可陪伴我的只有风。
7. 我喝酒想把痛苦溺死，但这该死的痛苦却学会了游泳。
8. 你以为我会眼睁睁看着你去送死吗？我会闭上眼睛的 —_—。
9. 我以为我很颓废，今天我才知道，原来我早报废了。
10. 给我织一条围巾，我愿以一生关怀相报。否则，你就用围巾勒死我吧。
11. 如果我能看到我的背影，我想它一定很忧伤，因为我把快乐都留在了前面。
12. 生，容易。活，容易。生活不容易。
13. 开车无难事，只怕有新人。
14. 流氓不可怕，就怕流氓有文化。
15. 这个世界上我只相信两个人，一个是我，一个不是你。

第6楼：Die_Geld_des_Rein

dead bodies got revived

第7楼：荒川

> 我不是随便的人，但随便起来就不是人了。

这就是我！

第20楼：WS与高雅同在

> 我是你的风筝，线在你手上，可陪伴我的只有风。

太伤感了，何必呢？

第21楼：sunny2_2

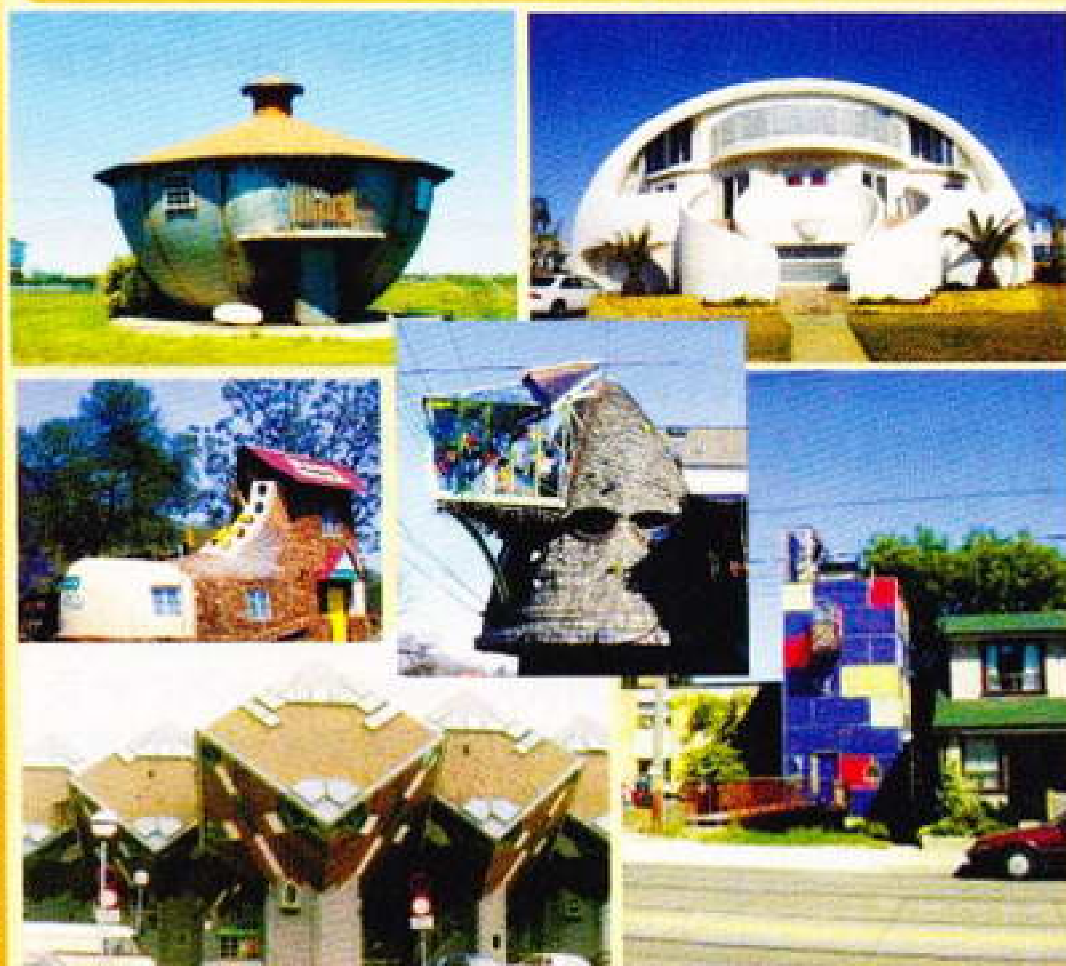
> 这个世界上我只相信两个人，一个是我，一个不是你。

这个是电影《空中监狱》的台词。

[分享] 超有创意的房屋

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?BoardID=12&ID=422302&replyID=&skin=1

楼主：一个坏人



第2楼：冰狼@苍穹之月

我退休之后要到西欧某个小镇里面隐居在这个屋子里面。

第3楼：李珍珠

白的那个像厕所……

第15楼：钢の布鲁尼尔

汗，太强了。住在鞋子里面不会有脚气么？

第22楼：一个坏人

等我有钱就买一间。

第27楼：钢の布鲁尼尔

其实我很喜欢这种设计新颖的房子，现在国内的高楼大厦设计得实在是太没创意了。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。

levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup[illegible]=12）掌机玩家自己的论坛。

掌上影像馆

最近看片子的时间越来越少了，不过几款大作自然都不能错过。可惜新片大多都未发售正式的DVD版，想看到高清晰的《斯巴达》估计也要到几个月之后了。望着家里成堆的D9，不禁感叹一句，"哎，加起来都够买一台PS3了。"新海诚的《秒速5厘米》真的不错，悄悄告诉你，这可是美编MM澄香顶力推荐的哦。

文 米格



秒速5厘米

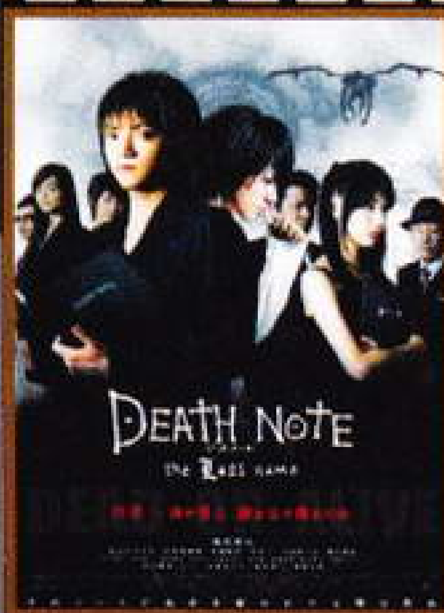
日本著名动画制作者新海诚在继《云之彼端 约定的地方》后，又在今年初推出了他的新作《秒速5cm》。值得注意的是，本作不是由一个完整的长篇组成，而是分成了三个片长在20分钟左右的短片。内容方面，新海诚也抛弃了他原先一贯的幻想风格以及庞大的架空设定，变得更加贴近生活。

秒速5厘米，代表樱花下落的速度。正如片名所描述的那样，本作的故事就开始于樱花烂漫的春季。故事讲述因为小学毕业而离别的远野贵树和筱原明里两人，对彼此都抱有好感。但由于分别的阻隔只能把这份特别的感情寄予在别处。随着时间的流逝，终于有一天贵树在一个大雪天里决定去找明里，表白自己的内心。本作的画面比起《云之彼端》和《星之声》来，多了一份简洁与干练。新海诚在他个人网站公开的访谈中如是说："《秒速5厘米》是把一个少年做为轴线来描绘的独立的三部连续短篇动画。时代从1990年代后半到现代的日本，故事发生的地点随着少年的人生的旅程而沿着东京和其它几个地方变迁。作品中没有时下大多数动画中都出现的时髦的SF元素，也鲜有跌宕起伏的情节。我们只是尽量坚持实地取景，真实地表现生活。"尽管缺少了波澜和戏剧性场面，但作品中同样装满了世间的各种滋味以及生活的美丽。用胶片记录下这些实实在在的场景，使影片看起来就像日常生活般贴近现实。

在这里，给大家献上本作的第一个短片《樱花抄》，描写了贵树与明里再会的故事。希望大家透过新海诚的作品，能够发现到这个真实世界更加美丽的一面。

秒速5厘米 Byosoku 5cm
监督：新海诚
声优：水桥研二、近藤好美、尾上绫华、花村怜美
类型：动画
对应机种：PSP/NDS
影片格式：480MP4/PMPAVC/DPG2
影片大小：52MB

下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=283 以及下方相关资源 注：请使用迅雷下载



死亡笔记 最后的名字

"名字被写进这本笔记本的人就会死。"

拿到这本《死亡笔记》的人是一个平凡的日本高中生——夜神月。他将世界上大部分犯罪者的名字都写进这笔记本，并且相信这样的行为就是正义。发现有人在制裁犯罪者的一般民众，开始称呼这位制裁者为正义的死神"KIRA"。另一方面，察觉到KIRA出现的国际刑事警察组织，委托一个名为"L"的侦探来调查KIRA事件。"L"是惟一能动员全世界警察的人，世界上很多陷入胶着的案件都是由他查出。他的本名和居住地完全没有人知道。认为KIRA是"罪恶"的"L"，用大胆的方式证明出"KIRA你就在日本关东地区"。KIRA和L，从此为了揭露彼此的真面目，也为了彼此的正义而相互对立。

在本书上市的时候，根据时下热门漫画《死亡笔记》改编而成动画版第一季也已经完结了。恰逢此时，由金子修介导演的《死亡笔记 最后的名字》真人电影版也发售了豪华预约DVD。为了尽量保持漫画的原汁原味，导演将电影分为前后两篇，并继六月份上映前篇后紧接着于十月份上映后篇。剧情从月神夜（藤原龙野 饰）无意中捡到死亡笔记开始，一直到与L（松山健一 饰）的死亡结束。作为主角之一，"夜神月"的扮演者藤原龙也是最早敲定的演员，被导演金子修介称作是"既像漫画美少年那样俊美，又具演绎实力的演员"。而另一个主演——松山健一更是在外形上极其酷似"L"。在死神琉克和莱姆的制作上，电影利用到了大量的CG技术，看起来非常有真实感。由于在结局上做了修改，所以虽然只有漫画版的前半部，但也算是一个完整的故事。并且，电影版收录了一些原漫画中被禁止刊登的内容，相信即使是看过漫画或是动画版的读者也能够在电影中找到些许不一样的感觉。

死亡笔记 最后的名字 Death Note The Last Name
导演：金子修介
声优：藤原龙也、松山健一、户田惠梨香
类型：动画/悬疑/推理
对应机种：PSP/NDS
影片格式：480MP4/PMPAVC/DPG2
影片大小：145MB/159MB

下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=267 以及下方相关资源 注：请使用迅雷下载

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

热点大家谈

上辑热点话题回溯之“今天，让我们来联机”

联机是掌机的一个很重要的功能，本辑就请各位玩家来说说您的游戏生活中关于联机的种种话题，如您怎么看待掌机的联机？以及您周围掌机玩友多不多，最近大家都在联些什么游戏等等所有和掌机联机相关的话题。

对于掌机的联机，最重要的就是简单，并且相对应的游戏软件也能很好地提供这一支持。在NDS上联机的佳作莫过于《马里奥赛车》和《PM》，PSP上的当然就是众所周知的“《MHP》系列”了。

JIDE

联机嘛，当然还是独乐乐不如众乐乐啦！

jinjiawei

我觉得呢，联机能大大提高对一个游戏的精通程度，比如最近还经常联的《JUMP终极明星大乱斗》，如果和电脑打的话永远也提高不了，最多也就是完成个收集率，和人联机后才真正学会了如何拼漫画格，学会种种连续技……

rock 破麓

以我的情况看来，PSP和NDS的联机在很大程度上在于能否在身边找到一个和我一样对某个游戏有兴趣的人，找不到的话就只能自己独乐乐了。

carson_lai

和一群朋友联《应援团》和《马车》的热闹场面仍然记忆犹新。

七代

我有一台NDSL，但周围能联机的朋友少，只能上Wi-Fi玩。《马车》是人气最旺的游戏之一，大家都抢着我的机器来玩，有几个还练就了直漂的功力，不过动员他们买机没有成功。有时候真希望能有一个志同道合的朋友一起联机，像最近一直在玩的《迷失蔚蓝2》，真的很想知道多人模式怎么玩。

marscrod

我周围没联机的朋友，上Wi-Fi又被人虐。好不容易表弟买了台GBA SP，想和他联GBA，他又高三了。

gongxiaoso

想一想，NDS买回来，还没和朋友联过机呢，《口袋》的PM累死练到100级，只能打战斗塔，555555555，怨念啊。

自由的暴狂

我对联机没什么兴趣。游戏比较喜欢自己一个人玩。确切地说，应该是我不喜欢当着别人的面玩游戏。而且我也看过同学联机，那些人平时自己玩还好，一联机马上变得情绪激动动作夸张，声音也大，难看死了。

KingArthur

《DQ IX》出来之后一定要入手个Wi-Fi网卡，单人有时真的很无聊，独乐不如众乐乐啊。

KYO

基于掌机的便携性，要实现2P或者3P甚至4P的方便性要远远高于家用机。PSP上的《MHP》和NDS上的《MK》就是最好的例子。

bobxu

任天堂的联机转变：数据线－红外线－无线RF连接器－DS自带无线连接－Wi-Fi。科技的发展，促进了游戏的转变，从单纯的GB《口袋》间的交换，到GBC红外记步器的互动、GBA的1卡多人，再到现在的全球Wi-Fi，任天堂创造的简单促进了全球玩家的互动。

guoliang434

我们这个地区找不到人和我联机呀。

qiq

为了联机，我买了一台NDS和一台iDSL，和人家联。

赤井秀一

残念啦，我周围的玩友很少人会有时间去联机的。想起上次联机都只是《马车》和《死神》，当时那个爽啊，四人联起来很兴奋的。但是现在大家都没啥时间联机咯。至于Wi-Fi，很少上，毕竟是要在现场玩才会有感觉嘛！

无我の境地

上学时，在公车上和同学联机；在家里，和表弟联机。要不是联机，我连《PM》那493都收不齐！

兰色的DS

1+1＞2。

supergongzhu

上课跟同学连《MHP2》，一边躲龙一边躲老师……

bohan

没有太多时间联机，偶尔下班回来一个人玩玩NDS的感觉还不错。

IVANJHOSUA

本辑热点话题

《真·三国无双DS 斗士之战》

经过许久的跳票，《真·三国无双DS 斗士之战》终于来了，完全不同于以往的系统，与公布之初大相径庭的画面和模式，武将卡收集……想必不少玩家都已经玩了，本辑的热点话题，就请大家围绕着这款游戏，以及这款游戏相关的一切来畅所欲言。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年4月19日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。



大奖名花有主！

《掌机王SP》第60辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

上海市	金磊
焦作市	张少华





一等奖 MD Max掌机 4名 OS掌机 4名



贵阳市	陈林	德阳市	王亮	呼和浩特市	张宇
北京市	程毅	重庆市	许方舟	常熟市	赵佳
宿迁市	苏浩真	武汉市	曾青		



二等奖 36名 NDS烧录卡

沈阳市	鲍博	广州市	江林运	乌鲁木齐市	杨瑞宁
兴宁市	陈瑜杰	上海市	李卿	宾阳县	杨政
南通市	戴华	包头市	刘震	惠州市	叶维毅
昆明市	段俊松	太原市	卢英杰	辽阳市	于孟淳
北京市	高鑫	阜阳市	罗森林	安吉县	张家丰
上海市	葛隽	石家庄市	王勋	昆明市	赵飞龙
上海市	谷晨	北京市	王也	广州市	郑嵘
银川市	关德毅	江都市	翁磊	汕头市	郑学潜
厦门市	郭毅松	博白县	谢鲤先	海口市	钟照禄
厦门市	洪志伟	深圳市	徐林	无锡市	周得意
苏州市	黄钟琪	衡阳市	鄢平	北京市	周雅楠
朝阳市	季诺维	天津市	杨帆	重庆市	左飞













三等奖 18名 北通、黑角PSP周边

韶关市	陈理新	江门市	阮鸿庆	永康市	杨剑
上海市	单莹莹	合肥市	沈国庆	北京市	杨思远
广州市	方晓乐	福州市	翁武钿	天津市	张鹤
唐山市	李云龙	罗城县	谢秀适	嘉兴市	张俊阳
抚顺市	刘岩	上海市	荆斐	齐齐哈尔市	张强
柳州市	莫洲	广州市	徐庆	临海市	郑亚奇

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加"交流空间"栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：王民玉　　昵称：梦梦

性别：女　　年龄：16（够LOLI吧！）
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《马修大冒险》、《米格战记》、《软饼干斗雷伊 琉璃统领者》，没有玩过吗？太OUT了！
地址：广东省湛江市赤坎区32号
邮编：524000
Email：wangminyu2008@126.com
QQ：286349896
想说的话：编编啊，上面的内容都是说笑的啦，不要见怪哦，海纳百川嘛。原谅我的话就砸个PSP给我就好。

昵称：洛水流霜

性别：女
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《鬼泣》、《怪物猎人》
地址：上海市杨浦区国权东路99弄17号701室
邮编：200433　　QQ：463825375
想说的话：我想和《MHP2》醉生梦死。

姓名：田厚　　昵称：宋兵乙

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《恶魔城》
地址：武汉市东湖南望山东湖路附15号1号楼233
邮编：430074
Email：ksylbb@163.com
QQ：285933234
想说的话：喜欢汉化的一起聊心得，喜欢音乐的一起聊人生，喜欢NDS的什么都聊！

姓名：张永刚　　昵称：仙剑zyg

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《恶魔城》、"《传说》系列"
地址：徐州市彭城中学高一（4）班
邮编：221600
QQ：461119639
想说的话：玩掌机的朋友都来加我QQ给我写信吧！祝《掌机王SP》越办越好。

姓名：钟明华　　昵称：KID

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》、《恶魔城》、《机战》、《马车》
地址：上海市长宁区威宁路赵巷七号
邮编：200336　　电话：13761055867（信息最好）
QQ：562813636
想说的话：和我有相同兴趣的朋友请加我QQ，发信息也行。

姓名：周禹　　昵称：圣

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《MHP2》、《恶魔城》
地址：江苏省南通市崇川区将军二园26幢301室
邮编：226001
Email：www.zhouyu_199 211301130@126.com
QQ：734366379
想说的话：夕阳西下，PSP在天涯！

姓名：孔祥　　昵称：怒问天

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《龙珠》、《黄金太阳》
地址：江苏省南通市港闸区秦灶街道费桥村十九组13号
邮编：226001　　电话：0513－85660132
想说的话：希望再来一台PSP让我实现联机的梦想。

姓名：谢心悦　　昵称：雷炎

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》、《火影忍者》
地址：无锡市江南中学初一
邮编：214000
想说的话：我看了《掌机王》上的《MHP》攻略，很想玩一玩这款游戏，可惜没有PSP。请众小编们圆我这个梦想吧！

姓名：张毅鹏　　昵称：基拉大和SP

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GB、GBA、PSP
喜欢的游戏：ACT、FPS、SLG
地址：浙江省杭州市上城区茶亭弄23号1幢402室
邮编：310016　电话：0571－86049219
QQ：289588479
想说的话：有了PSP，我们的明天会更好。

姓名：罗凯升　昵称：四夕水羊

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《火影忍者》
地址：浙江省温岭市温学中学高一（25）班
邮编：317500　QQ：297334653
想说的话：如果能看到我的话，那就来信吧，阿门。如果是同地区的朋友就先来信后会面GAME吧。

姓名：孙道俊

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GB、GBA SP、NDS、PSP
喜欢的游戏：《传说》、《口袋》、《火纹》
地址：武汉市解放大道1409－16号
邮编：430000
Email：sundaojun900919@163.com
电话：13507148865（只收短信）
想说的话：愿交到一个身处武汉，爱漫游及COSPLAY的朋友。

姓名：阮鸿庆　昵称：rhq

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《黄金太阳》、《马车》、《机战》、《口袋妖怪》、《塞尔达》
地址：广东省江门市新会区会城育才路104座702号
邮编：529100　Email：rhqhome@gmail.com

QQ：284527698
PSPXH猎人群：10486816
想说的话：希望中部NDSL，对《MHP2》有兴趣的新会玩友请加入PSPXH猎人群，让我们一起狩猎。（其他地区有兴趣的玩友也可以加入本群。）

姓名：李黔　昵称：掌机迷

性别：男　年龄：10
拥有掌机：除PSP和NDSL都拥有过
喜欢的游戏：无数
地址：贵阳市云岩区浣沙路罗汉营9号门面
邮编：550001　电话：8126271、13195112700
想说的话：我就缺PSP和NDSL，希望小编成全我的梦想。

姓名：汪承佳　昵称：卧龙

性别：男　年龄：19
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《天地之门》、《Sonic》、《地牢围攻》、《极品飞车》、《圣女贞德》
地址：江苏省徐州师范大学泉山校区220信箱
邮编：221116
Email：472872496@qq.com
电话：0516－82846035　QQ：472872496
想说的话：快乐是属于大家的，大家快乐才是真的快乐。

姓名：李若帆

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《光明之魂》、《机战J》
地址：上海市闸北区保德路525弄9号202室
邮编：200435
QQ：471710204
想说的话：喜欢动漫和掌机的玩家都加我QQ哦！

群名称：大连PSP之家（大连DS之家孪生兄弟群）
群号码：28162862
群主：一本木·龙太（魔王大人）
主要成员：Mr.P（魔王之军师）
大熊
刘学宝

群创建史：

从前有一个魔王，他带领着他的得力军师以及众多喽罗们打下一片天地，我们现在称做大连DS之家。而就在大连DS之家的隔壁，同样也是魔王城堡的一部分，我们称做大连PSP之家。就在DS之家正如火如荼地掀起聚会高潮时，孪生兄弟群大连PSP之家同样正在行动！大连PSP之家火力全开，面向大连本土以及国内要入手和已经入手PSP的玩家，张灯结彩热烈欢迎XD！

群活动：

组织掌机爱好者的交流活动以及大连本土的掌机大小规模聚会活动~

群特点：

游戏达人？有的是！

群表情：



我们的口号是（－0－！）
布鲁布鲁咔咔！

Yo, yo, oh yeah oh yeah
忙碌的生活，繁重的功课
辛苦读书的同学们是否有够累的了
Now！打开《掌机王SP》
翻开我们的栏目
动感音乐伴随你
Happy everyday，一起来快乐！



Hello，各位读者大家好，我们本辑的“FAQ电台”又要开始直播了，各位听众朋友们别忘了关小耳机的音量，小心我们栏目劲爆的内容吵到您身边的老师同学（此句为暗语，请大家自行解读）。好，那我们首先来解答一个来自沈阳**吴东南**读者的问题，他想知道平时我们所说的PSP型号究竟是指什么。中文果然是博大精深，一般来讲，JS卖给大家PSP时，大家都会询问其型号，老板则回答是1.50，这时被我们误称为“型号”的实际含义是指PSP的固件版本。而有的店商回答TA-082，则说明这时“型号”是指主板型号。如果JS回答说日版，那说明他所指的是PSP区域版本。小小一个型号，就能举出三种，大家问的时候还是要细心一些啊。

FAQ电台 米饼组合第三弹在“游戏光环”中火热直播，本次演员人数达到系列之最，《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及levelup网站的5名小编联袂主演，让你领略“另类”的猎人世界。



下一则问题是来自河北的**刘嘉熙**同学向我们致电询问说，一些JS说现在硬降不用拆机，用一种什么机器直接把系统传进去，是真的吗？这种方法米格到现在都没有听说过，不过根据米格的理解，如果把其中的“一种什么机器”理解为电脑，那么这种方法不就是软降嘛！如果不拆机，就不能取出Flash芯片来强行写入固件，当然就不能算硬降了。而且说实话，这种说法的欺骗度比较大，估计就是通过软件降级而已。

接下来是广东的读者**小Figer**询问，小P如何才可以播WMA音乐文件。PSP官方固件系统虽然很早就支持了WMA播放功能，但必须要上网激活才可以。这里米格推荐大家使用3.03OE-A'自制固件，因为它可以无需上网就激活WMA播放功能。OE安装完成后，按住R键开机进入修复界面，选择倒数第二项“Registry hacks”按×键进入后，选择“Activate WMA”即可激活该功能，之后只要是放在记忆棒的PSP\MUSIC文件夹下的WMA文件就都能够识别到并且进行播放了。

“喂，你好，是米格吗？我是来自广西的读者**谢杰**，我想问一下TF卡是不是降价了？为什么我们这里1G的Kingston居然还标着280元呢？”你好你好，我是米格，我是米格，你目前所处的位置在一家黑店，请速速撤离，请速速撤离。根据米格调查，目前行货日产芯片的Kingston标价应该在百元以内，所以请各位读者购买时一定要多加注意，如果本地价格太贵，可以上淘宝网去找找看，一定能够买到一款物美价廉的产品。

FAQ电台 “游戏无极限，每天都有新发现！”饼干那家伙自从玩上《MHP2》以后，每天都神秘兮兮地号称发现了新的BT的虐怪技巧，其实嘛……那些都是从各大论坛上看来的，还以为别人不知道。（一 一）

来看一则关于《MHP2》的问题，死忠读者**李安东**来信说PSP版《MHP2》发售后，他都密切关注着，他想问一下，就是单人游戏能不能将村长和集会所的任务全部通过？难道还是说只有联机才能通过？由于身边没有电脑，上不了KAI，而身边的朋友也都无PSP。其实饼干个人感觉本作村长模式和集会所的★1～★5难度都没有前作高，如果李读者有前作的基础那相信没什么问题。只是集会所里★6～★8的上位任务中与古龙相关的讨伐委托会比较困难，单人挑战的时候多以击退为目标。

下面来看**曹臻**玩友的一系列问题。“1.PSP中很多游戏都是日文、中文的，玩起来有一定困难。

那么能否告诉我，PSP都有哪些汉化度较好的游戏呢？推荐几款吧。2.PSP与NDSL在接下来的两年中，会否大幅降价呢？若降能降到多少钱，能不能把一些必需周边的价目表给我？拜托了。3.NDSL和iDSL到底有何区别？”其实目前汉化程度较高且自身素质不错的游戏推荐《女神侧身像 蕾娜斯》、《怪物猎人 携带版2nd》、《互动剧场》、《乐克乐克》，另外如果对PS模拟器感兴趣，《异度装甲》也是不错的选择。（饼干：以上游戏都是胧月推荐的，不关我的事……）2.价格的问题不太好说，不过大幅降价应该是不会了。如果你要玩ISO或ROM的话，目前PSP必须要配的也就是记忆棒（2G棒190元左右，4G棒370元左右、贴膜40元左右、引导盘80元左右，正版游戏也可）；NDSL要配的烧录卡（300元左右、贴膜40元左右）。当然你也可以额外花几十元买个硅胶套之类的保护周边。3.iDSL拥有中文界面，并且神游公司对应iDSL的游戏无法在NDSL上运行。

邮件数	邮件名	条件	选择项
1	from Japan	外出次数6次	○返信→2
			×无视
2	ごめんなさい	外出次数7次	○力になる
			×力になれない
3	教えてください	外出次数12次	○歌番组→4
			○ニュース→5
			○时代剧→6
4	歌番组	外出次数13次	なし
5	ニュース番组	同上	なし
6	时代剧	同上	なし
7	日本の料理	外出次数18次	○お寿司→8
			○たい焼き→9～
			○おそば→10～
8	おスシ	外出次数19次	なし
9	たい焼き	同上	なし
10	ソバ	同上	なし
11	制服	外出次数24次	○アメリカ→12
			○日本→13～
			○どちらも→14～
12	アメリカらしさ	外出次数25次	なし
13	日本の良さ	同上	なし
14	日本とアメリカ	同上	なし
15	自分の梦	外出次数30次	○自分を見つめ直す→16
			○难しい问题→17～
			○自分の信じた道→18～
16	私が好きな场所	外出次数31次	なし
17	忘れてください	同上	なし
18	自分を信じて	同上	なし
19	文字の意味	外出次数36次	○男の子だったんだ
			×メールを送らないで
20	ごめんなさい	外出次数42次	なし
21	彼女とカノジョ	外出次数48次	○彼女は→22
			○STEADY→23～
22	彼女はいません	外出次数49次	なし
23	steadyの意味	同上	なし
24	学校の传说	外出次数54次	どちらも○
25	もしかしたら	外出次数60次	なし
26	あなたのこと	外出次数66次	○会ってみたい
			×メールフレンド→28～
27	今度会いませんか?		○OK
			×ごめん→29
28	メールフレンド		なし
29	いずれ、また		なし
30	最后のメール		○书く
			×书かない



最近一直在玩《心跳回忆GS 初恋》，想问下里面的新人物是谁？是隐藏人物吗？怎么才能追到他呢？提这个问题的是个游戏MM哦！想必有NDSL的游戏MM都在玩吧？HOHO！就此问题，饼干请教了也在偷偷玩该作的琉璃。（琉璃：什么叫偷偷玩。－ －b）本作中新加的角色是天童壬，不过他并不是隐藏角色。想要遇见他的条件是在第二年4月以后，学力在120以上时独自外出；之后再次相遇的条件是在第二年的考试期间学力在130以上。本作的隐藏人物仍然是海归帅哥苍树千晴，想要获得他的告白必须经常自己一个人外出，然后在邮箱中收到来者不明的邮件时一定要回信。顺利的话就能再第三年的12月收到“最后のメール”，在没有达成其他男生的告白条件的情况下回信就能得到苍树千晴的告白。下面就把来自苍树千晴的邮件和回信要求给大家列下。（详见左表，“○”是正确选项，“×”是错误选项）



来看最后一则问题，上海玩友**任天糖**说他自己玩NDS游戏《动物之森》已经一年多了，但依然还有许多要素不太清楚。偶然之间听到网上有朋友说过，给村里的动物寄信的话，他们不仅会回信，有时候还会送你礼物。想请小编们解释一下这到底是怎么一回事？《动物之森》确实是一个相当经久耐玩的游戏。任玩友信中所说的动物们会回信的系统确实存在，由于官方没有给出确切的资料，所以只能在这里列出几个小编们已经经过确认的信息。1、给Maelle写一封名为“I want an apple.”的信，你可以得到一个苹果。2、给Amelia写一封名为“I want an orange.”的信，你可以得到一个橘子。3、给Bella写一封名为“I want a peach.”的信，你可以得到一个桃子。另外，随意给村民写一封带有Exciting、Great和Fantastic单词的信，可以有一定几率得到道具。



天气慢慢转暖，大家可不要因为图凉快而开着空调打机，没听那个谁谁谁说“夏天感冒的都是傻瓜”吗？呵呵，还有就是注意打机时的姿势，不要长时间保持一个不良姿势。好，时间也差不多了，我们下辑再见吧！

小编寄语



◆过完年以后的每天都是忙忙碌碌的，晚上躺在床上用PSP看一部电影或看会其他的小说是饼干一天中最轻松惬意的时刻，貌似已经成为习惯了。

◆休息日抽空把《战神2》通关了，感觉马马虎虎，看来玩游戏的时候还得找准时机，玩打打杀杀的游戏并不能缓解心中的郁闷之情。回头再看同事们猥琐地玩着Wii上的《瓦里奥制造》和《雷曼和疯兔》，貌似心情又慢慢变好了。猥琐游戏真乃调节心情的良药，受玩家欢迎也是有理由的。

◆和米格两人花了足足两晚才把《MHP2》的恶搞视频剪辑出来，而前期录制工作则差不多花了4个晚上。让四个人同时作出一套整齐的动作实在是太难了。饼干从中体会到那些电影导演们拍电影时要承受多大压力……

米格

◆昨日带饼干到家里加班，又是买菜又是做饭，迎来饼干一阵喝彩。两人将美味的饭菜瞬间扫荡得一干二净后，打开电脑发现灵感全没了，泪！

◆动用《UCG》、《掌机王SP》以及Levelup网站6名小编合力制作的《米饼爆笑狩猎生活》已经开播，各位米饼FANS可千万不要错过！

◆（接上条）本片策划：米饼；技术总监：米格；拍摄：软饼干；特效：米格；演员：米饼、火云、晴天、白夜……米饼组合第三弹，如有雷同，纯属转载！



◆春天非常容易犯困，本人干脆趁着晚上回家的困意直接睡过去，这样最起码能保证每天能有几个小时的正常睡眠。

◆某日发现自己还养了一只任天狗，不过连狗狗叫啥名字都忘了，可怜的小狗……

◆截稿前做一噩梦，梦到自己莫名其妙地被一陌生女子托付了一个小孩，自己竟然糊里糊涂地答应了，待反应过来直接吓醒了。

◆某日收拾卫生，移了一下路由器，发现下面竟然藏身了N多的小蟑螂，就顺手抓起身边的书拍了过去，蟑螂崽子们便都归西了。不过蟑螂们应该还有其他据点，当天晚上买了灭蟑螂药，准备开始打持久战了。

◆除了春节刚回来时和几个朋友去唱一次歌以及上个月去了一次欢乐谷，春节后，还再没有过打游戏外的其他娱乐活动——人生不能这样单一，忙完这阵一定要再出去走走玩玩。



◆经过三天两夜连续加班冲刺，《MHP2》完全攻略本终于出炉，摸着印好的攻略本，有种久违的欣慰。由于这次的攻略本文字量超大，小编们付出了大量的心血，而内容保证超详细，各位猎人玩家绝对不能错过。

◆《越狱》第二季终于完结，追着看了这么久，也真够累的。（笑）现在回过头想想，第二季明显不如第一季紧凑和扣人心弦，现在还要拖到第三季，不知道接下来的剧情会不会越来越平淡。对了，最近开始看另一部颇受网友推崇的美剧——《HEROS》，看了几集越来越被吸引，喜欢科幻题材的玩家不妨看看。

◆最近忙得有点昏头，昨晚在家煮米酒蛋汤错把盐当糖放到汤里，尝了后心里还嘀咕："怎么有点咸？"（不咸才怪。）于是继续加，继续加——直到GF过来大叫一声才惊醒梦中人，好好的一锅汤就这样废掉了。



★深圳首批的一套《逆转裁判4》限定版被我那可耻的房东抢购了，事毕还洋洋自得地跟我说下一批货就要卖上900的高价，我庄严宣布：“你有罪。”

★近来在2D世界里沉得越来越深——

“月啊，我说你也太宅了。”

“我啥时候否认过啊？”

“加入死死团吧。”

“不……”

★因为《MHP2》的关系把QQ签名改为“此身流淌的是屠龙之血。”恰被某同人女看见，大叫惊奇：“啊，原来你也看《温柔杀死龙的方法》(BL小说）啊！”顿时无语。



▲只能过一下眼瘾了。



★因为再次发生截稿前电脑中毒重装事件，不禁开始怀疑起杀毒软件的实际效果。重装系统后连续测试了数个杀毒软件，发现它们都各有自己擅长的一面……难道要自由选取搭配吗？

★在历经了漫长的“倒春寒”后，终于体验到了真正春天温暖的气候，虽然在这个满是常青植物的城市中很难有那种明显的“春来满枝嫩芽绿”的感觉，但是空气中还是弥漫着春天的气息。为了让新家中也有春的气息，自己已经连续数日下班后在路边购入绿色盆栽，目前最喜欢的是一盆满是花苞的玫瑰粉色的蔷薇，大概还有1周时间它们就会完全开放吧？期待！



■经过漫长的等待，2007年本人惟一期待的作品《逆转裁判4》终于推出了。为了争取在第一时间打穿这款“神作”，连续两天都只睡了4个小时，印象中除了工作需要以及学生时代和同学通宵达旦玩《真·三国无双3》外，已经好久没有这样为了玩游戏而熬夜了。玩的时候心情非常矛盾，在此再度引用那句已经老掉牙的话：“如果以后玩不到这么好的游戏，那该咋办啊。”

■从PS NETWORK上下了一些新电影的高清预告片来看，今年的大片真是不少，下个月的《蜘蛛侠3》和《怪物史莱克3》是一定要去电影院看的。一想起其他部门的同事特意跑去香港看《300》就羡慕不已，真是一帮腐败的家伙啊。



◆千岁寒

王某人最近又活了回来，出了本书，叫《我的千岁寒》，一本杂集。前日从GOUKI手中骗来一观，虽然之前就听说书中扯到不少关于佛、轮回、前世今生、顿悟、禅等等玄而又玄的东西，做好了思想准备，可没曾想读起来仍然进展缓慢，其内容总是可读其三遍而觉其义不一。昨日仔细看过之后吐出一句“善哉”后遂将之合上收好，最近一段时间恐怕都不会再看了，忙着截稿。

◆帐单

自去年接到第一份帐单起，直至现在手头的帐单就没停过，每个月都有好长一段时间会陷入“还剩多少钱没有还”、“这个月还有多少钱可以花”等等即现实又无奈的境地。对于此种情况，某人苦笑一声，举起酒杯说：“哥们，人生就是这样滴……”一饮而尽。

◆克制

所谓的克制，就是在你十分想要揍一个人的时候，发现自己其实是打不过他的，于是在经过仔细的权衡之后放出诸如“算了，我大人不计小人过”、“犯不着跟这种人计较”一类的言语，结果心里虽然跟吃了苍蝇一样的难过，可还要告诉别人说：“没事，我是一个很有克制的人……”



随着五·一聚会大行动的临近，米格手头的工作也是越来越多，联系各地聚会组织者、确定聚会规模和比赛项目、讨论聚会具体事宜……一件件事情让人忙得气喘吁吁，但又乐在其中。目前五·一聚会活动的城市已经确定，关注我们活动的玩家一定要注意栏目最后的聚会预告哦。米格在这里也谢谢各位的支持，愿我们的天下聚会越办越好。下面带来一篇来自上海玩家组织聚会的心得，也希望能给五·一聚会活动的组织者们一些帮助。

栏目主持 米格

我爱联机，我爱聚会

文 Grit

联机，这个词对掌机玩家来说肯定是再熟悉不过了，自从《口袋妖怪》发售，大家都开始通过数据线联机对战。记得当时班级里一半的男生都有GBP，两个人中间拖着一根联机线的情景到处可见，现在想想真是美好的回忆。随着科技的发展，现在的掌机都变成了无线联机，人数也从两人变成多人。自从我买了NDS和PSP以后，经常和朋友一起出来联机，那时我就在思考，能否通过游戏论坛组织联机聚会，让不认识的玩家都走到一起。我自己也没想到，无意中的一个点子，却变成了我的业余工作：联机聚会组织者。在这1年多的时间里，通过组织聚会，我认识了很多玩家，也总结了一些经验，所以想通过这篇文章，让更多的玩家都能体会到联机聚会的乐趣。

仔细回想一下，我第一次参加的联机聚会是在2005年7月，那时经典SLG大作《超级大战争DS》刚刚发售，我一向是“《超级大战争》系列”的铁饭，于是第一时间入手了正版，研究着这款游戏。但是一段时间后，我开始厌恶一个人与电脑PK的感觉，和高手联机对战才是这款游戏真正的乐趣。我开始网上“超战专区”发帖，和其他的上海玩家商量了一下聚会的时间和地点，这就成了我的第一次联机聚会。

既然是第一次聚会，当然有很多有趣事发生，那天大家决定10点钟在市中心集合，没想到还没碰头麻烦就来了。由于平常都是网上聊天的，彼此间都不认识，我在广场找了半天，也没找到一个聚会玩家。就在我手足无措的时候，突然看到有人手里拿着NDS，过去交流了一下果然是来参加聚会的，LUCKY！为了尽快找到其他玩家，我们两个高举着NDS在广场里转了一圈，这招果然管用，好多玩家都看到了我们，不到20多分钟，NDS标示和手机联系终于将所有的玩家都聚集到了一起，PK大战即将拉开帷幕。走了好长的路，终于到了茶坊，大家各自就座，点好饮料，激战就此开始。每个玩家选择了自己擅长的指挥官，注意力高度集中，策划着自己的战术，整个茶坊都被一股紧张的气氛所包围。当时我们旁边桌子的商家在谈生意，受紧张气氛的影响，从本来的大声喧哗变成了窃窃私语，当时我终于理解了“气氛能改变一切”这句话的含义。每场战斗结束后，对战双方都会讨论战斗的经过，茶坊的环境一下子又从安静变成吵闹，随着游戏里的战术而千变万化，所以有时玩家会因为某些不同的意见而争论起来，气氛相当激烈，旁边的客人都以为我们在吵架了！（-_-|||）时间过得飞快，还没对战几盘，已经到了傍晚5点了，正当大家都准备整理东西回家的时候，突然发现沙发上竟然躺着一只小猫，真不知道它是什么时候爬上来的，对战时注意力太集中了，都没有人发现，我马上拿出相机拍了张照片，也算是聚会的小花絮吧。虽然这次聚会只有不到10人参加，联机的游戏也只有《超级大战争DS》，但

是大家都玩得很开心，体会到了联机聚会所带来的乐趣。

自从这次聚会以后，我对联机聚会的狂热就一发不可收拾了。进入2006年后，掌机热潮终于到来了，上海的大街上经常可以看到有人手拿着PSP或者NDSL。玩掌机的人多了，联机聚会自然也更多了，疯狂的时候几乎每个周末都有联机活动，有时我甚至会一天跑两个不同的聚会。久而久之，我对聚会也有了更多的了解，从一个参与者转变成了一个组织者，目的就是为了让更多的上海玩家都走到一起，切磋交流游戏，成为好朋友。从去年初到现在，我组织了很多大大小小的聚会，不过最让我记忆深刻的，还是今年寒假组织的NDS与PSP的联合聚会，此次聚会的规模之大，人数之多，气氛之热闹，比赛之激烈，给我留下了深刻的印象，直到现在我的脑子里还会浮现出当时聚会的景象……

2月4日，阳光明媚，早上8点我就匆匆出了门，因为今天有我组织的联机聚会，作为组织者，我当然要提前到茶坊，把准备工作都做好，据我所知昆明和南宁今天也有联机聚会，真的是值得纪念的一天。9点50分我赶到了集合地点，已经来了将近20个玩家，都是新面孔，老玩家只有几个，卖力的宣传这时体现出了效果，渐渐地玩家都从四面八方聚集到了这里，一眨眼到了10点钟，玩家的人数从20变成了40人，虽然40人的规模我已经见惯了，但是一个好的开始让我对这次聚会充满的信心。不过迟到还是一些玩家的通病，所以我只好先派朋友把这些玩家带到茶坊，等到15分，迟到的少数玩家基本也到齐了，我立即领着援军们奔赴战场。

刚走到茶坊楼下，就听到里面的笑声和吼声此起彼伏，都是联《马车》和《俄罗斯方块》的，气氛相当热闹，我粗略统计了一下，加上直接到茶坊和迟到的玩家，聚会的人数已经达到了60人，还好我预定了整个茶坊，不然大家都要站着联机了。没过多久，聚会就进入了高潮，随便哪个游戏刚开好服务器，就有一堆的玩家加入，一瞬间人数就达到了上限，其他没有加入的玩家马上再开服务器，不浪费任何宝贵的时间，弄得店里的服务员都没时间收茶钱。随着一段时间的磨合，聚会的气氛不断地沸腾，吵闹声也达到了极点，好在里面没有别的客人，不然非要投诉我们了。而对我来说，这样的经历已经不是一两次了。除了必联的游戏以外，还有好多玩家联机自己喜欢的游戏，有



■每次聚会都不能错过的聚会全家福。


■所有玩家的NDS排排坐，大家来数数总共有多少台吧。

时会被道具所害，但是这么点小问题根本影响不到他们，看他们用手指使劲地搓着按键，一场比赛下来都要不停地甩手来放松，真的是把自己的实力发挥到了极限，值得佩服。最后大家一致公认的高人卡米和云叔分别获得了两项比赛的冠军，看他们两个拿奖品的样子，都是想笑却使劲憋着不笑，装严谨，但是到最后还是忍不住笑出来了，真是太搞笑了。

可惜欢乐的时光总是短暂的，很快就到了傍晚6点，聚会圆满落幕。据我统计，这次聚会的总人数达到了80人，是我组织过参与人数的最多的聚会，这么多人一起联机的热闹气氛我还是第一次感受到。不过我认为这只是一个开始，以后上海联机聚会的规模一定会更大，也希望更多的玩家能参与到我们的聚会当中，联机聚会让掌机游戏更精彩！

最后不得不提的，就是第一次与《掌机王SP》合作组织的上海NDS聚会，通过媒体和各方论坛的大力宣传，好多玩家都加入了进来，由于当时低估了媒体的宣传力，没有多订位子，导致了晚来的玩家只能围着外面坐，形成了里三层外三层的壮观场面。虽然有点混乱，但是大家玩得都很开心，好多玩家玩得兴奋了，都没时间喝饮料，真的是太专注了。这次聚会结束后，我们第一时间把聚会的报道给了栏目主持米格，这也成了“天下聚会”第一辑的专题，很有纪念意义。现在“天下聚会”专区越办越红火，各地的联机聚会群都加入了进来，成了一个聚会的平台。在这里也要感谢一下小编米格，都是他努力地策划，和各地组织者的联系，才能把这个专区办得这么好。

通过1年的组织聚会，我学到了很多的东西，也总结了一些经验。马上就要到五·一长假了，肯定会有很多的玩家要出来联机聚会，所以我在这里也把自己组织聚会的心得都告诉大家，希望更多的玩家能加入组织者的行列。

1.聚会一般分成大型聚会和中小型聚会，大型聚会一年办4次，时间基本定在寒假、五·一劳动长假、暑假和十·一国庆长假，人数一般在40人左右。中小型聚会每个月办一次，人数一般在20人左右。聚会都要根据报名的人数

一张桌子的玩家就在联《游戏王》，激烈程度丝毫不亚于《马车》。还有4个玩家带着耳机，注意力特别集中，完全不受环境的影响，走过去一看，原来他们在联《应援团》，这个游戏4人战特别讲究同队两人的实力平衡性，如果一个玩家没玩好，那么他们的分数都会落后，看他们4人对着触控屏又是点又是划，真有点为他们的屏幕担心受怕，《应援团》不愧是屏幕杀手的游戏！

一眨眼就到了吃午饭的时间了，大家都停下来休息，互相交流，顺便帮自己的爱机充电。记得那时茶坊的厨师被我们弄得手忙脚乱，一下子要烧将近60人的饭，这可是对体力、耐力和毅力的考验。不过好在我已经在这里组织了好几次大型聚会，里面的厨师已经身经百战了，所以没过多久饭菜都端了上来。各位玩友毫不客气地上去一顿拼抢，补给完毕后立刻开始了下午的战斗。

由于我邀请了不少PSP玩家，下午的聚会也就开始转移主题了。摆在茶坊中间的一张大桌子上都是在联PSP游戏的，《MHP》、《龙珠Z》、《铁拳》、《VR网球》、《实况》……真的是应有尽有，让我看的眼花缭乱，忍不住也上去摸摸PSP，和朋友联一盘网球。只可惜自己技不如人，马上就甘拜下风，以后要多加练习啊。这次聚会最精彩的，还算是最后举行的《马车》和《JUMP超级明星大乱斗》的比赛，比赛都是以分组淘汰的方式举行，每个参加的人都能获得我们准备的奖品，大家都踊跃参加，胜负不是关键，从中体会到比赛的乐趣和刺激才是最值得回忆的。在《马车》的决赛中，每个玩家都是一路漂移，没有一点拖泥带水，虽然有

提前两个星期预订场地，预定的人数一定要多于报名的人数，避免位子不够。

2.尽量在游戏论坛和QQ群里定期宣传一下近期组织的联机聚会，比如levelup论坛“天下聚会”板块，这样可以让更多的玩家加入到聚会团体来。时间长了别忘了去顶一下论坛里的帖子，不要掉到后面。聚会结束后要把聚会的照片和报道发出来，这样可以吸引更多没参加过聚会的玩家。

3.聚会集合的地点要定在市中心交通方便，比较显眼地方。最好不要定在人比较拥挤的地方，因为这样找人比较麻烦。联机地点最好定在离集合地点比较近的茶坊和咖啡吧，最好不要定在快餐店，因为时间太长大堂经理可能会赶你们走。

4.组织者要把聚会的流程提前策划好，集合的时间，联机的时间，吃饭的时间，比赛的时间，结束的时间，让聚会有条理地举行，否则会相当混乱。聚会当中还会有很多突发的事件(比如茶坊停业整顿，我就碰到过一次)，所以聚会前一定要多考虑一下如何应付这些突发事件，随机应变，只有这样才能让聚会办得更好。

5.聚会的当天最好叫玩家都带上充电器，还要带几个接线板，毕竟掌机在联机状态下是很费电的，所以聚会之前尽量不要玩游戏，如果没电了什么都做不了。有笔记本电脑的玩家也可以带来，这样大家就有可以拷贝游戏的工具了，更加方便了。有相机的也可以带来拍照，聚会结束后通过网络传给大家，供大家欣赏。

6.聚会前一定要提醒大家要有防范意识，玩家都要注意好自己的随身物品，毕竟掌机的价值不低，东西尽量不要借给别人，带包的一定要把包放在自己的腿上，以防万一。

最后要说的是，聚会组织者都是很辛苦的，从策划到宣传再到组织，他们基本没有休息过，把精力都花在了上面，为了就是让玩家能够参加聚会，体会到联机的乐趣。当大家在开心地联机时，他们却在忙着安排活动，其实我认为，如果每个玩家都可以帮组织者分担一些工作，用自己的能力为聚会做出一点贡献，那么联机聚会肯定可以办得更好！


■整个茶坊都被包下来了，玩家可以自由自在地联机。

五·一聚会大行动各地活动预告总汇

北京
聚会名称：“天下聚会”北京TV GAME玩家“五一”大派对
聚会地点：中关村E世界（地下一层）动漫酷地带
预计聚会规模：100人
聚会时间：2007年5月6日，10：00至18：00
聚会内容：玩家交流（PSP、NDS）、竞技比赛、新主机试玩、二手市场
组织群体：北京TV GAME竞技联盟
比赛内容：PS2《WE10》；X360《RR6》；PSP《MHP2》、《WE10》、《DJMAX》、《RR2》；NDS《马里奥赛车》。
试玩机种：PS3、X360、Wii
参加条件：20元报名费＋一颗爱游戏的心
报名方法：网络报名、QQ报名、短信报名
联系QQ：方糖645513896
联系QQ群：19060037
联系电话：13810164673

上海
聚会名称：“天下聚会” 上海玩友聚会
集合地点：人民广场莱福士电视机下
聚会地点：5月4号浙江西路229号3楼古滇茶房、5月5号24K宾馆
预计聚会规模：120人（5月4日）、20人（5月5日）
聚会时间：2007年5月4日（掌机以及次时代主机）2007年5月5日（PS2实况），10：00至18：00
组织群体：PSPSH以及GameSH合作
参加条件：5月4日50元（包括茶水费、午餐费以及活动费用）5月5日30元（不包括午饭）
联系QQ：金色のKIRA368021126
联系QQ群：GameSH（PSP）12726694（NDS）19103671（PS2）38411396
联系电话：13761379869

上海

聚会名称："天下聚会"之上海掌机聚会

集合地点：不认识聚会地点的会员可以在人民广场莱福士的液晶大屏幕下

聚会地点：汕头路 66 号近西藏中路思得客茶餐亭 2 楼

预计聚会规模：150 人左右

聚会时间：2007 年 5 月 4 日，10：00 至 19：00 聚会完后会根据个人情况组织聚餐

聚会内容：PSP 游戏交流、NDS 游戏交流，SPU 会员套餐首发

组织群体：SPU

比赛内容：《MHP2》、《高达 SEED 连合对扎夫特》、《RR2》

参加条件：人均 20 左右，丰俭随意

聚会免费服务：刷机、拷贝游戏，技术指导

特邀嘉宾：gray 战队夜羽携队友造访进行怪猎技术指导

聚会 SHOW GIRL：bobo、ξ糖じ☆糖ξ、yuko、小阿妞

联系 QQ：SPU 车车 200871876

联系 QQ 群：2801435、7676385

联系电话：车子 13818077113、Dear1381724893

河南郑州

聚会名称："天下聚会"五一黄金周郑开玩友聚会

聚会地点：郑州市文化路避风塘

聚会时间：2007 年 5 月 1 日 10：00AM 至 7：00PM

组织群体：Bani

聚会内容：所有适合众乐乐的 NDS/PSP 游戏

比赛内容：NDS《马里奥赛车》、《死神 BLEACH》、《银河战士》；PSP《RR2》、《WE6》、《DJMAX》

参加条件：人均消费 30 元，多退少不补

联系 QQ：287607330、327661397

联系 QQ 群：4951150

联系电话：Bani15938506227、木偶 13949420241

辽宁沈阳

聚会名称："天下聚会"沈阳 NDS 玩友会聚会

聚会地点：马路弯避风塘

预计聚会规模：30 人以上

聚会时间：2007 年 5 月 4 日，8：30 至 18：00

必备游戏：《马里奥赛车》《JUMP 大乱斗》、《银河战士》、《俄罗斯方块》、《大合奏》等其他一些适合联机的游戏。

参加条件：20 至 30 元（多退少补）+NDS 主机

联系 QQ：暗雨 84887271、小卅 124403426

联系 QQ 群：21915679

联系电话：暗雨 13709844203

陕西西安

聚会名称："天下聚会"西安 PSP 玩友会聚会

聚会地点：小寨避风塘

聚会时间：2007 年 5 月 6 日，12：30 至 20：00

必备游戏：《MHP》、《MHP2》、《皇牌空战 X》、《RR1》、《RR2》等适合联机的游戏（现场也提供游戏拷贝）。

参加条件：20 元活动经费+PSP 主机+一颗爱游戏的心。

联系 QQ：鬼鬼 83039554、子阳 2662026。

联系 QQ 群：5125045、4096111

联系电话：81080023

广西南宁

聚会名称："天下聚会"五·一南宁掌机同盟会聚会

预计聚会规模：30 人左右

聚会时间：2007 年 5 月 3 日

必备游戏：NDS《应援团》、《马里奥赛车》、《马里奥篮球》、《银河战士》、《游戏王 GX》、《DQM》、《口袋妖怪》、《任天狗》；PSP《连合对扎夫特》、《RR1》、《MHP2》、《太鼓之达人》、《皇牌空战 X》、《游戏王 GX》（现场也提供游戏拷贝）。

参加条件：请自备足活动经费+掌机+一颗爱游戏的心。

联系 QQ 群：17472073、38871135

活动内容：本次聚会活动比较特殊，白天我们将参加广西首届动漫嘉年华活动，地点是南宁国际会展中心，晚上才是联机聚会，参展费用需自理，这就可能造成了一次活动二次消费，为了照顾大家，活动大家可以有选择性地参加，也就是可以只参加参展活动，可以只参加联机活动，也可以同时全部参加。动漫嘉年华团购门票 23 号前到光派电玩报名，地点：友爱人民路口往人民公园方向，方太美食对面，店长小四，票价 23 元（两天的票价，超值），得票后凭收据取票。

云南昆明

聚会名称："天下聚会"五·一昆明掌机玩家聚会

聚会地点：西昌路上的避风塘

预计聚会规模：50 人左右

聚会时间：2007 年 5 月 1 日，13:00 至 19:00 聚会完后会根据个人情况组织聚餐

必备游戏：NDS《马车》、《应援团》、《俄罗斯方块》、《JUS》、《死神》等众多适合联机的戏；PSP《MHP》、《MHP2》、《RR1》、《RR2》等适合联机的游戏

参加条件：避风塘自助冷饮每人 18 元，聚餐费用为 30 元左右

联系 QQ：游戏妖怪 251449902、D 之意志 310173362、吉武 84376170

联系 QQ 群：5576336、35906701、19673890

联系电话：游戏妖怪 13987149769、D 之意志 6441746、吉武 13987622980

活动内容：此次聚会也是为了庆祝我们 LU 昆明 NDS 玩家专用群建群一周年！诞生日：2006 年 4 月 27 日，聚会还设有比赛。

四川成都

聚会名称："天下聚会"五·一 P∫P 成都玩家の华丽聚会

聚会地点：科华北路 64 号棕南俊园 3 楼瑞阳茶府（力宝大厦旁）

预计聚会规模：150 人左右

聚会时间：2007 年 5 月 6 日，10:30—17:00 晚上聚餐采取自愿形式

参加条件：茶楼茶水消费 10 元、午饭 10 元

必备游戏：《RR2》、《荣誉勋章》、《MHP2》、《高达》、《WE》、《DJMAX》

联系 QQ：V.I.P.68195022、寒冰淼 1010343

联系 QQ 群：569991

联系电话：寒冰 134080 3993、V.I.P .13540363470

参加条件：20 元活动经费+PSP 主机+一颗爱游戏的心。

报名以及更多详细情况请见 levelup"天下聚会"版块，网页地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=113。

掌机王自由谈

栏目主持 马修

大家好，掌机王自由谈又与大家见面了。本次收录的两篇文章，一篇是一个从认识到亲自体会NDSL的玩家的所写所感，也欢迎大家也把您的感想写给我们；另一篇则是聊一些掌机玩家最怕遇到但冲动时又总想干的事情——摔机，马修在此敬告各位朋友，不管什么时候，生多大气，都不要尝试去摔您的宝贝掌机出气。



iDSL，了解从接触开始

走入我生活的iDSL

文 雨中行工作室 Rousant

2007年的正月还没过，“新”这个字已经从我生活的方方面面反映了出来，就拿3月4日返校报道这天来说吧，老天爷就给新学期来了个见面礼，50年不遇的狂风加冰雹让选择在这一天返校的学生饱尝了透心凉的滋味，因车辆停运而未归校者更是不记其数。出乎意料的是我的班长“银行”竟然早早回到了学校，这小子向来恋家，全因他家那台PS2，这次不是他性格啊。去打个招呼，银行见面送我的第一句话是：“我要买NDSL。”

叫班长银行，并非因其财力雄厚，只是谐音而已。我俩对于新主机的幻想超过两年，如果真要说横下心来攒钱，我们任何一个也早能入手NDSL和PSP各一台了，只是那些礼尚往来、应酬报复、红颜祸水、轻重缓急……不提也罢。而这次银行那“我要买”三个字讲得是相当坚定，我知道这次不再是调侃玩笑或没有底的空话了，次世代的掉队人终于要跟上掌机阵营的脚步了。

“那就快买吧，我QQ刚加了大连DS群，他们马上有个大型聚会，买了好去一起玩，另外还可以让他们帮看看机器质量，被JS骗了的话也能第一时间回去理论。”

银行面露难色：“好是好，但我最快也得过两个月买，钱没到位啊。”

“哦，好说，我给你垫点。”



这次买机正赶上神游刚刚公布iDSL价格下调，我们才有幸在春节后的销售旺季里以1100元的低价入手了中文系统的行货主机。BOSS推荐的贴膜被誉为店里最好的，原价50，让我们30元拿货，目前没发现什么毛病。最后结帐时，花销竟然低得出乎意料，也许是周围十几家游戏店竞争比较激烈吧。最大的遗憾是主机颜色，纯白机断货了，最后只能抱一台“藏蓝”回学校了。大连DS群的一周年聚会我们也由于某些原因没能亲临现场，算是另一个遗憾。

游戏之前，约法三章。由于iDSL在班里还算是新鲜事物，所以在游戏的时候，有必要对游戏行为进行一些约束，最首要的就是绝对禁止将机器带入教学楼，大伙都不想将课堂上本就难以维持的学习秩序搅得更乱。关于一些爱护主机的细则大家自然不说也能自觉注意。一次，一个同学在玩《新超级马里奥兄弟》里的小游戏，对着麦克风狂吹，银行路过，看了下游戏屏幕，置疑道：“咦？这屏幕怎么亮闪闪的？靠，老兄，你知道我买机器时BOSS怎么跟我说的吗，这机器别的都不怕，只怕两样，一个是自由落体，另一个就是水啊……”

新主机，并没有带给我太多的震撼，可能是在经过各种媒体的熏陶之后，对其已经太过了解了吧！不过当真实的图象呈现在我眼前的时候，还是小小地吃惊了一下，之前看过的宣传画面也好，游戏影象也罢，在我记忆里通通成为泡影，最直观的才最华丽。简单的母语系统让我驾轻就熟，很快便把名称项里“银行”的拼音改成了“Rousant”，颜色也换成比较喜欢的草绿色，还有生日……（邪恶从这里开始）只是，如果能设个修改密码就完美了哈哈！

对于我这个刚接触NDS的人来说，所有的NDS游戏都是新游戏，因此我该恶补一下。作为一个《恶魔城》的FANS，《迷宫画廊》理所当然地成为了首选作品。穿梭于迷宫之中，陶醉于画廊内外，下意识地，我把游戏带给我的震撼全部归功给了软件，却忽略了这是建立在平台机能基础之上，也许是久违的世界观和游戏方式带给我的感动太多吧！一些细节上的刻画也会偶尔让我小小激动一下。活用主、副角色通过各种地型；利用不同的能力可使BOSS战变得轻松愉快，甚至达到秒杀的效果。虽然如此，个人感觉此作在解谜方面的功力仍不及GBA上的《白夜协奏曲》。同一进行时的还有NDS上的首作《恶魔城》——《苍月的十字架》，笔者再度为几个难出的魂而抓狂，为金钱的积攒和道具的收集抓狂。

与我不同的是，银行对待《迷宫画廊》只是草草通关了一遍，他真正花心思玩的是《最终幻想Ⅲ》。“R，过来看看《FF Ⅲ》这个片头动画，绝了！”银行摆出一副充满诱惑的表情勾引我。因为之前早就看过了各种预告影象和宣传图片，所以对于他的诱惑我没有做出太大反应，但当我看到真实的片头动画时，竟不是区区一个吃惊了得——此时的我才确确实实感受到了次世代主机机能的强大，之前的偏激想法彻底被打破。然而“兴趣”二字的力量似乎仍要大于机能，从来就没被《任天狗》萌到过的我面对银行和其他同学喂养的拉布拉多依旧无动于衷，任凭其再逼真再可爱，我自岿然不动。



尝试新的游戏类型

我能确定这是自己第一次接触文字AVG。虽然《许愿屋》已经发售，但我还是选择了它的前辈《双重记忆 异色代码》，原因除了对日文不通外，当然还有对于阿修蕾人设的喜爱，银行则时不时地摸一摸《迷失蔚蓝》。相对于后者，《异色代码》给我的是一种简约而不简单的印象，正因为简约，在攻略游戏时我完全是用一种超出以往的平静的心情；不简单，则让我产生持续探索游戏灵魂的欲望。不将其当作大作去体会，同时又不心存轻浮，在疲惫了《恶魔城》内的厮杀后过来这边透个气，正是我的“异色”心情。

不了的《机战》情结

《机战》在iDSL上续写。笔者痴迷于虚拟的巨大人型机动兵器，但对与其相关分支历史却未见得有较深的了解，只知道这种游戏方式适合我，这样的世界观吸引我。玩惯了GBA上的《超级机器人大战》的我，早就翘首期盼着NDS上的新作发售，这次正巧赶上了《机战W》的早班车，所以幸福、幸运感油然而起。《机战W》担起了再攀华丽炫目新高峰的重任，在战斗画面上此作与《机战J》有一定的相似之处，细心观察却能发觉相本作更为成熟，只可惜飞弹依然拐着直角弯。基于双屏幕的支持，游戏系统菜单和画面切换更趋人性化，节奏方面更是没得挑。不久前《SD高达》新作也有消息了，传说其关卡数比梁山上的土匪还多，这回更有得受了……



既然从次世代两大掌机中选择了任氏阵营，自然要不遗余力地挖掘其优势功能，虽然只有单机，但还是要将众乐乐精神贯彻到底。《瓦里奥制造 摸摸乐》、《俄罗斯方块》和《新超级马里奥兄弟》的小游戏成了众人循环挑战的焦点项目，而一些可以两个人同时玩的游戏更是大大缓解了“狼多肉少”这一有可能引起武装冲突的实质性问题。（其实我们班同学还是挺和睦的。）值得提的一个游戏是《摸摸乐》中一个扔铅球的游戏，在几位选手轮流冲刺均以80米上下的成绩告终后，一位叫佳佳的同学第一次便手起笔落，以177米的记录笑傲江湖。之后一次社团开会，我和银行将iDSL带了过去，也正好以买新机为借口跟社长商量以后对我俩的社内活动经费减免的问题，（我们几个社内骨干还是挺“腐败”滴！）如此，给社长试玩主机便成了必然。社长虽只是个女生，对一些游戏却上手极快，玩过几个游戏后，她开始扔铅球，前几次都以球被反方向抛出而没有成绩结束，但是之后她摸清了套路，平均成绩达到150米以上，围观的众人只有张大嘴的份，最后，扔铅球的记录终于改写到社长名下。

当然，银行也一直在积极寻找其他NDS主机持有者，想必选择这一主机的玩家都不会拒绝与其他玩家联机吧。同时，银行也一再撺掇我也买一台来和他联机。我当然知道两台iDSL所能带来的快乐绝对不只局限于将快乐翻几倍甚至十几倍。但我还是坚持着：“再怎么也要等六月以后吧，这学期事比较多。”我还是无法说服自己将大部分时间投入到游戏上，正所谓“进，固然需要勇气；退，更需智慧用心。取舍之间才更能彰显智慧”。（一片吁声……）

iDSL走进我的生活已经超过半个月了，在这段时间里，它的的确确给我和周围同学的生活带来了许多欢笑声，而同学间也没有因为抢机玩而发生什么不愉快的事情，反倒像是比以前更不分你我了。在学习方面，各自还是像以前一样，没有因为iDSL的出现而妨碍到学业。这也正是我们所希望看到的结果。希望以后能认识更多的NDS玩家并成为朋友，也希望有更多朋友加入到NDS玩家的行列。

摔机漫谈

文 大大奶糖



▲不管摔得多么华丽，落地的瞬间总是让人心痛的。

最心爱的掌机，在地心引力或者其他外力的作用下，和冰冷坚硬的地面来一次"零距离"接触，这几乎是每个掌机玩家都不想经历的事。但是事与愿违，据我的亲自调查以及切身体验，绝大多数玩家都经历过这不堪回首的"摔机"经历，只不过是次数的多少不同而已。此外，大体上"摔机"事件可以分为两大类：主动和被动。接下来我就结合个人丰富的"摔机"经验来和大家侃侃这"掌机摔机事件"。

主动摔机——冲动

冲动是魔鬼，这句话是绝对的真理，古往今来，上至帝王将相，下到三教九流，多少人因为一时冲动酿成了无可挽回的错误。但是人非圣贤，任谁也免不了会冲动发怒。当你在ACT中几次三番倒在同一个关卡的同一个BOSS处并掌握了该BOSS弱点后，再次挑战时却被冷不丁冒出的杂兵放倒；当你废寝忘食地玩了10多个小时的RPG，正准备存档时突然保险丝烧断而导致了一场猝不及防的跳闸停电；当你的球队只需战平对手就可出线却偏偏落后对方一分，这时候你操纵着自己的球员在场地上连过数人直奔禁区时手柄却突然失灵……相信彼时彼刻，再怎么温文尔雅的玩家也会爆发一下，只不过形式上有所差异，温和内向的默默地在心底骂上一句了事，火爆外向的就可能将气撒在离自己最近的物体上——比如把紧握着的手柄狠狠扔出泄愤。

问题正出在这扔手柄上，家用机因为机身和手柄分离，因此可以很好地确保了主机本体的安全，（当然不排除歇斯底里时某些阔少会上前给主机也补上两脚，但是想必大多数普通玩家还没有这种魄力……）可当玩家的游戏主机变成掌机时，扔手柄就将演变成一场触目惊心的"摔机事件"。手柄摔坏了，自己拆开修修，大不了换一个了事；但是掌机摔坏了，那可不是谁都能应付得了的，轻的拿去BOSS处去修理，被狠狠坑上一笔；严重的就准备和机器做遗体告别吧。当然了，冲动归冲动，人毕竟是高级动物，再怎么冲动，理性往往还是占了上风的，所以掌机粉身碎骨的事件其实并不多见，偶尔有那么一两起，也大都是父母师长所为。那么大多数玩家究竟是如何既保持理性又得以发泄愤怒的呢？据笔者了解，有些摔机的玩家选择会把掌机摔到柔软舒适的床上，其实这招我自己也曾试过，确实是一举两得，既发泄了胸口的一口恶气，又保证了掌机的安然无恙。不过话说回来，这床起码要铺着够厚的床褥，否则还不如直接摔在地上……

说这么多，并不是鼓励各位玩家因为游戏中一些小小的愤懑就去摔机，毕竟这主动摔机是有相当大的风险的，况且笔者所讲的亲身摔机事件也是GBA SP时代，随着年龄的增长，乱发脾气的青春期一去不复返了，脾气慢慢好转。但值得注意的是，早期的掌机内部结构比起如今的PSP和NDSL要简陋得多，所以经得起摔，而对金贵的次世代掌机来说，一时的意气用事就足以令其"变砖"了。

到这里，关于主动摔机的内容就说得差不多了，不过我还想向大家讲述一个真实的


▲冷静，冷静，千万要冷静。

主动摔机并导致掌机损毁的故事，这是我的亲身经历，希望大家引以为戒。不知道大家有没有见过这样的事情，一些老古董电器，在即将寿终正寝之际，往往会在正常使用时出现一些小毛病，像电视机会在播放的时候突然没有图像。这时候，人们会在电视机顶部拍上一巴掌，图像就会恢复如初，这其中的道理虽然时至今日我也未曾明白，但是立竿见影的效果却让我记忆犹新。言归正传，当我的黑色GBA SP在使用了两年多后，终于出现了LR键同时失灵以及大量灰尘从缝隙进入屏幕两个比较严重的症状，特别是这LR键突然失灵，直接导致用到LR两键的游戏无法进行。

当第一次出现这个症状时，我以为这台SP要报废了（当时根本没想着拿去修一下），于是赌气把机器往地板上一扔就干别的去了，等我回头把机器捡起来的时候，居然发现LR两键又能用了，更意外的是屏幕上的小灰尘也因为这一摔而不见了！喜出望外之际不禁联想起当年大人们拍打电视机的例子，心想这电器敲敲打打的偏方确实好使，于是以后每当LR失灵的时候，我都会轻轻磕一下。然而随着时间的推移，这招渐渐没有过去管用了，于是磕的力度越来越大，渐渐地发展到扔……但你别说，老任的机器就是皮实，就那么扔了一个多月，机器除了LR依旧失灵以及屏幕内积灰越来越多，还真没出过半点问题。这一天，LR又不管用了，我就拿起SP轻轻磕，不管用；往床上扔，还是没用。当时突然有种恼羞成怒的感觉，行，扔地板上总该好了吧，我心里这么想着手也照做了，但是这一出手，我就有种后悔的感觉，赶紧拿起来瞧了瞧，外表完好无损，于是我准备开机看看LR键好了没，这一开不要紧，屏幕上出现了奇形怪状的物体，我一时间没反应过来，定睛一看，是一道道的裂纹，我这才恍然大悟——里面的液晶屏碎了。这时候，说什么也晚了，只能四个字形容：追悔莫及。后来有人打算花100元收购这台没有了液晶屏的掌机残骸，但被我朋友阻止了，他对我说留着吧，就当是你青春的纪念吧。我想也对，这SP陪伴我不少日子，最后落得个体无完肤的下场，现在又怎么忍心拿去供人研究，于是就留了下来……（题外话，后来这台SP还是被我自己拆解后进行了研究，这全拜《掌机王SP》上的拆机文章所赐。）

古有杜十娘怒沉百宝箱，今有掌机迷愤摔游戏机！总的来说，这一类主动摔机的行为，大都是因为一时的愤怒冲昏了头而丧失理智所致，包括打游戏激怒父母老师招致的摔机也是同样的道理，所以一定要记住，保持乐观温和的态度进行游戏，还是学生的玩家要保证不影响学习和休息的情况下打机，这样不但令身心愉悦，精力充沛，还可保全心爱的掌机……

被动摔机——失误

正所谓百密一疏，再小心谨慎的人，也有不小心失手摔了掌机的时候。这绝不是夸大其词，你玩掌机这么久，敢说自己的机器一次都没掉地上过？好，就算你自己的机器没摔过，那见过别人的机器摔地上吗？什么，也没有？那只能说你的运气真不是一般的好，可是不见得人人都有这样的好运气。

从初代GB开始，任天堂的掌机一直以结实耐摔著称，民间也流传着任天堂开发部对GB进行过“100次高空落下无损坏试验”的传说，由此可见，包括开发者在内，都对掌机这东西容易磕磕绊绊的事实心知肚明，所以设计上本身就具有一定的耐摔性，但是随着时代的发展，掌机性能不断提升，内部结构也越来越复杂，相比当初GB简陋的结构来说，GBA已经算得上复杂了，更别说NDSL和PSP内部的精细结构了，精密的结构自然是以牺

牲耐摔性来换取的,这也是人们觉得如今的掌机越来越不结实的重要原因。在这种情况下,自己的PSP或者NDSL不小心摔上一下,危险程度是相当之高的。

现今活跃着的次世代掌机——NDS、PSP和NDSL的摔机事件我都曾耳闻目睹乃至亲身体验过。从摔机后的损害程度上来说,PSP几乎和NDSL持平,绝对是惨烈并且伴有不同程度后遗症的。NDS的损害程度相对来说要小于PSP和NDSL。

先来说NDS的摔机事件,也发生在我自己身上。(马修:为你的掌机们默哀……)当时我正在兴致勃勃地拿着NDS打游戏,突然在某个地方卡住了,于是打算翻找放在书柜里的《掌机王SP》看看攻略上说怎么打,随手把NDS放在了距离地面约1米高的书柜隔板上,等我找到书并从当中抽出来的时候,那排书竟然突然失去平衡散落下来,我连忙用手扶住散落的书籍将其恢复原状,然后一回身,手一碰,不偏不倚地把NDS从隔板上扫了下来,只见NDS以迅雷不及掩耳之势摔在地上,由于侧面着地还在地上翻了两个滚,我惊出一身冷汗,联想起当初GBA SP的液晶屏摔碎,我战战兢兢地把NDS捡起来,开机,屏幕没有问题,按键也一切正常,我悬着的心暂时放了下来,不过这时候我发现上屏的内部已经悄无声息地钻进了几颗小灰尘,并且蛮横地呆在屏幕中央,我只好安慰自己说只要机器没大碍就好——事实上,几颗灰尘时至今日依然是我心中无法抹去的痛,所以掌机遭受了严重的撞击后,附着在屏幕附近的灰尘往往会钻到显眼处,这是绝大多数使用过一段时间的掌机摔机后会出现的症状——当然,屏幕进灰就一定是摔机造成的。

我见到的PSP摔机事件的主角是游戏店BOSS的机器,当时BOSS带着一大堆人在店里联《怪物猎人 携带版》,我也在其中。无线联机是相当耗电的,BOSS就一边充电一边游戏,长长的电源线从插座到他手中的PSP的距离大概有两米左右,在联机暂告一段落后,大家纷纷站起身活动筋骨,BOSS的机器也放在了面前的桌子上,这时候一位同是联机的玩家站起身来走动,一脚踢在了电源线上,只见他一个趔趄,PSP也就跟着电源线狠狠地摔在了地上,并且在地上滑了很长一段距离。大家当时都惊呆了,店里一时间变得鸦雀无声,竟然没人去把PSP捡起来。还是那位踢到线的玩家反应快,嘴里一边陪着不是,一边把机器捡了起来,我们这才如梦初醒地凑上去看个究竟。果然,首先屏幕里出现了不少灰尘,START和SELECT两键失去弹性,机身上也出现多处痕迹,BOSS的脸色很是难看,不过这踢到线的玩家是他这里的大客户,得罪不得,因此这事也就不了了之了。当然不了了之的最根本原因还是因为机器没有出现大碍——比如液晶屏破碎。有一个网友告诉我,他的PSP从楼梯上摔了下去,等捡起来的时候,液晶屏已经变得七零八碎,而当时他的机器才买了3天而已,最后只好拿去BOSS那里换了液晶屏。总的来说,PSP摔机后的症状是非常明显的,轻则进灰,重则碎屏。

最后说说NDSL,这是目前流行的掌机里最晚发售的,也是任天堂又一款改变成时尚外观的掌机,但从网上的舆论来看,NDSL的质量是任天堂推出的诸多掌机中质量问题最多的一台。我自己的iDSL购入时间不长,暂时没有摔过(马修:坚持住),我也没有见过NDSL的摔机情况,但是就网友们的讨论来看,NDSL摔机后的惨烈相比PSP有过之而无不及,所以大家一定要好好保护爱机。

不过掌机里也有另类的,比如轻便小巧的GBM,只要不是蓄意想破坏它,磕磕碰碰对它来说算不了什么,因为摔机的破坏程度归根结底还是和机器重量有关。说个真实的笑话,有一次我揣着GBM去书店买书,从口袋里掏钱付账时不小心把GBM带出来掉在了地上,我竟全然不知,亏得身后的老奶奶提醒才发现。看来GBM这样的小东西,丢失的概率远远大于坏掉的概率。



▲各位,这小东西很结实,不用担心摔坏,但是——可不要搞丢了。

写到这里,文章也就告一段落了,其实摔机的经历很多玩家应该都有过亲身体会的,无论是主动还是被动造成,无论是家长惩罚还是自己失手,心爱的东西遭受破坏,那就是一出悲剧,希望这样的悲剧今后少发生一点,并希望大家的主机永远崭新如初。

本栏目文章仅代表作者观点,与本刊立场无关。



文 小超
编 米格

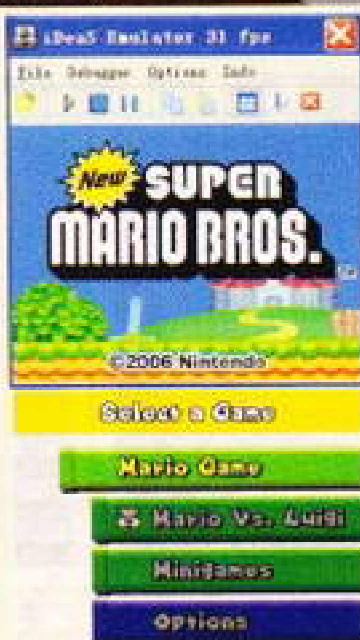
NDS软件学院

最近去附近的滨海城市走了一趟，踩着软软的沙滩，呼吸着带有咸味的空气，感觉真是不错。春天是出游的好季节，大好时光不要浪费了哦。从本辑开始我们将特别增加一个名为软件学院的小栏目，以图文的形式详细介绍一些优秀软件的使用方法，希望对大家有所帮助。

软件新闻

iDeaS 新版发布

由Lino开发的电脑用NDS模拟器iDeaS于4月2日发布V1.0.1.3版。新版加入对背景图层Mode 6的支持，为3D图层加入透明显示，增加按键自定义对话框和提升CPU频率的功能，修正了EEPROM管理、RTC、位图精灵管理多方面的错误。



No$gba 新版推出

目前最好的电脑用NDS模拟器No$gba于4月4日发布V2.4a版。新版修正了声音、3D图层、内核支持等多方面的错误，对游戏的兼容性有所进步，运行速度也略有提升。



国产 NDS 模拟器出炉

最近模拟界兴起了NDS模拟器热潮，iDeaS等老牌模拟器不断更新，咱们国人也不甘落后，推出了LJDS这款模拟器。LJDS需要d3dx9_31.dll才能运行，大家可以从网上获取这个文件，放到模拟器目录即可。LJDS采用双窗口的运行模式，主程序窗口显示运行参数，另一个小窗口显示游戏画面。使用时，点击File菜单下的Open选项打开NDS ROM，然后点击主程序窗口右下角的Run，即可开始运行游戏。点击右下角的STOP按钮为停止游戏，点击RESET按钮为重启游戏。

LJDS的模拟效果还很初级，几乎所有游戏都无法运行。目前能运行的游戏似乎只有《动物管理员》一个，运行时速度很快，竟然达到了100FPS以上，画面贴图基本没有错误，支持触摸屏，但是没有声音。LJDS的起点很高，期待下一个版本。



软件学院

在NDS上玩SFC——SNEmulDS教程

作为任天堂最成功的家用主机，SFC在玩家心目中一直占有非常重要的地位。SFC上有大量非常优秀的游戏，能在NDS上玩SFC游戏曾是很多玩家的梦想。SNEmulDS的出现让玩家们的美梦成真，它能够较好地在NDS上模拟部分SFC游戏的运行。在4月2日，SNEmulDS发布了最新的V0.5 alpha2版，采用全新的GFX图像引擎，支持用触控笔操作，并修正了DMA方面的错误。下面我们就来详细介绍一下SNEmulDS的使用方法。

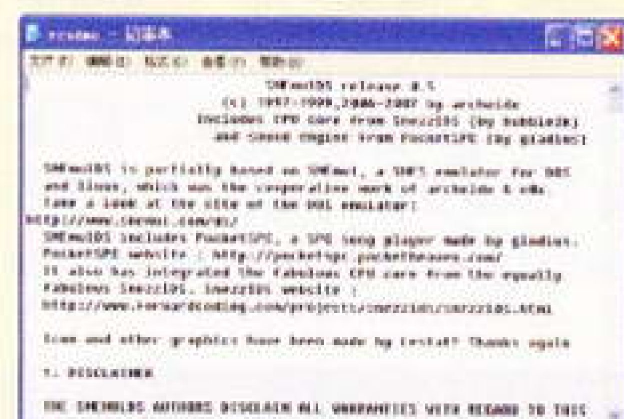


1



▶将下载的程序压缩包解压后，把其中的SNEmulDS.nds、snemul.cfg两个文件拷贝到烧录卡用存储卡的根目录中。SNEmulDS.nds是模拟器的主程序，snemul.cfg则是模拟器配置文件。

2



▲程序包中的readme文件可以使用记事本程序打开，里面有SNEmulDS的介绍和使用说明，不过是英文的哦。

3



▲在存储卡的根目录中建立名为SNES的文件夹，将SFC ROM拷贝到这个文件夹内。注意，SNEmulDS只能识别SNES目录内的ROM，不能将ROM放入其他目录内。

3



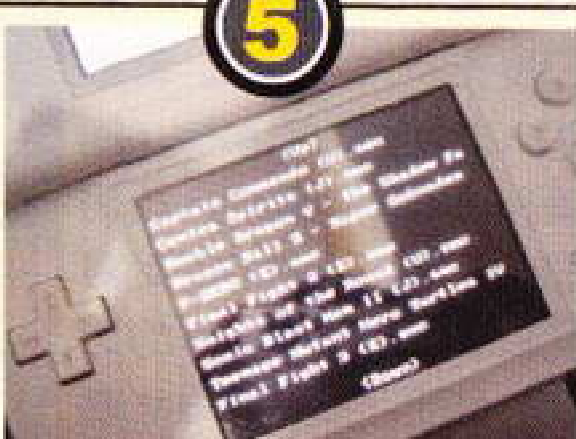
▲SNEmulDS支持DLDI，能够在M3、G6、DSLink、EZFlash V、R4、Ewin2等多种烧录卡上运行。

4



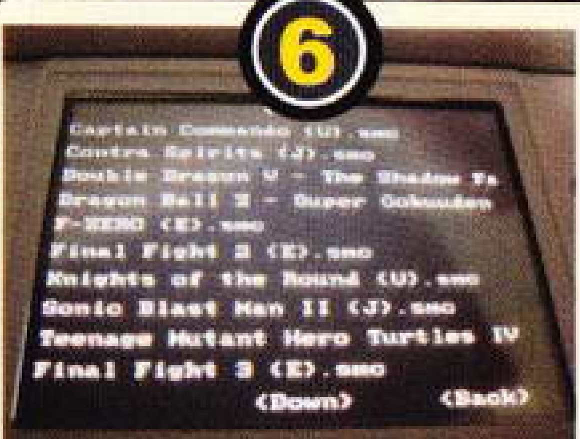
▲打开NDS，找到SNEmulDS.nds，直接确认运行。

5



▲模拟器首先会将存储卡SNES目录下的所有SFC ROM罗列出来。

6



▲如果ROM过多，一页显示不完，可以通过点击触摸屏上的UP、DOWN按钮滚屏。选择好游戏后，直接点击游戏名称，开始载入ROM。

7



▲ROM载入成功，会显示ROM的信息，包括Size(容量)、Country(国家制式)、Title(标题)等。按START键游戏开始运行，按SELECT键回到游戏选择列表。

8



▲默认情况下，上屏显示游戏画面，下屏显示模拟器菜单。



▲游戏中，NDS的十字键、A、B、X、Y、L、R、START、SELECT键和SFC手柄按键是一一对应的关系。



▲我们可以同时按L、R、Start以及十字方向键的左，将上屏画面和下屏画面对调。对调以后，下屏显示游戏画面，上屏显示系统菜单。



▲新版的SNEmulDS支持用触摸屏操纵SFC游戏，但功能还不完善，实际运行中，经常会出现无法识别操作的现象，建议大家还是用按键操作好。



◀通过模拟器菜单，我们可以进行一系列的操作。Select ROM为运行其他游戏，Reset为重启游戏，Save Sram为保存电池记忆存档。



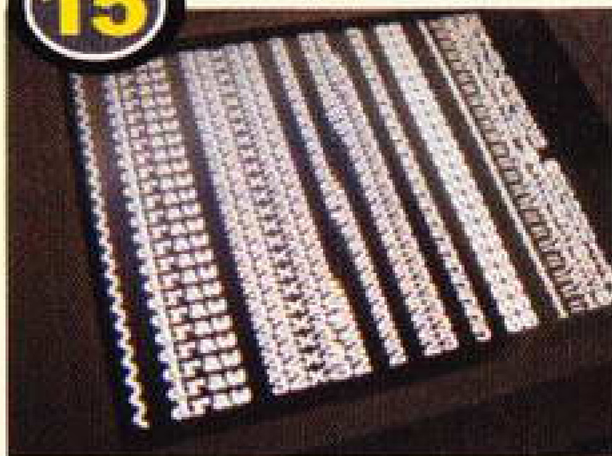
◀点击Options进入功能菜单，此时游戏暂停。Options里面分为很多子菜单，直接点击菜单来调节选项。像Mode3、AutoLayers等选项保持默认即可，下面说说经常需要调节的一些选项。

Sound On是开启声音，可以设置为Off，关闭声音后，速度会加快；YScroll是移动画面，由于NDS分辨率比SFC游戏要小，所以无法满屏显示，我们可以通过这个选项来将画面向上或向下进行移动。其中Middle是居中显示，Top是偏上显示，Bottom是偏下显示。

Speed Hacks是速度调节，如果觉得速度过慢，可以用这个选项来加快速度，同样有三个等级。



◀SNEmulDS支持即时存档，点击主菜单中的Save State可以对游戏进行存档。读取存档时，点击Load State，进入读档画面。程序会显示已存的所有存档，点击即可读取。



◀如果你是位编程高手，可以通过Debug选项进入调试界面，显示游戏运行的格式数据。



▶SNEmulDS可以运行的SFC游戏不少，像《快打旋风3》、《F Zero》、《忍者神龟》、《名将》、《圆桌武士》等等。



▶不过SNEmulDS并不完美，虽然速度还可以，但时快时慢，声音偶尔会出现停顿现象，而且很多游戏画面还有少量的贴图错误。

总体来说，SNEmulDS还是比较让人满意的。期待作者在以后的版本中能够改进不足，提升速度和模拟效果。

一直盼望的《真·三国无双DS 斗士之战》竟然做成这样子，完全没有了"无双"的意味，真是让人失望。还是PSP上的"无双"要正统一些。最后给出文中软件下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw/62/nds62.zip，并感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。

烧录卡新闻站

VOL.7

文 小超
编 米格

最近烧录卡业界安静了很多，烧录卡价格趋于稳定，备受关注的M3DSR等新产品依旧不见踪影。M3DSS、AceKard+还有新版的SCDSO仍缺货严重，一卡难求。下面看看近期的烧录卡新闻。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3、G6新内核发布

GBAlpha于3月底发布M3用电脑端烧录软件Game Manager V32a版，对应C32内核。新版软件解决了《马里奥赛车DS》美版、日版、欧版无法软复位的问题；修正《蜡笔小新DS 呼风唤雨 涂鸦大作战》不能存档的错误；解决《龙珠Z 遥远的悟空传说》无法运行的问题，现在可以使用快速载入进行游戏；更新一指通智能库，第0964号之前所有的NDS ROM均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称显示。另外，厂商还同步发布了对应G6的U-DISK Manager V4.7a版，更新内容同M3 Game Manager V32a版。



M3DSS新内核推出



GBAlpha于4月2日发布M3DSS（M3 DS Simply）用C05内核。新内核加入对Slot2槽卡带类型的自动识别功能，支持带NDS模式的卡带或纯GBA卡带的引导启动；引导Slot2槽GBA卡带进入GBA模式时可以自定义边框，边框文件gbaframe.bmp放在_system_目录内；支持游戏存档的备份和恢复功能，按SELECT键切换到存档模式，选择要备份的存档文件后按A键执行备份，选择备份文件按A键恢复；支持删除文件和空目录，选择指定文件或目录，按X键删除。

R4DS

厂商网站：http://www.r4ds.com

R4配置文件生成器新版发布



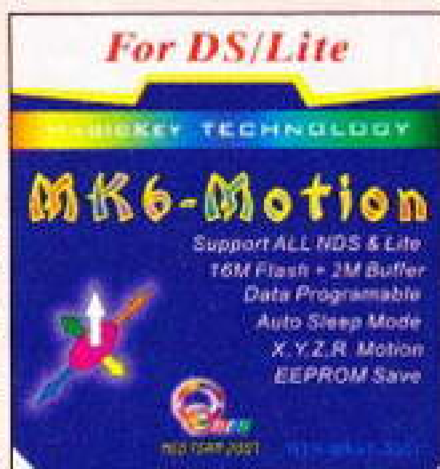
由烈火暴龙制作的R4烧录卡配置文件生成器于4月6日发布V1.1版。新版在打开程序时会自动载入theme.ini文件；修改了部分控件的位置，刷新时会检测theme.ini是否存在，可以移动主窗口，另外还优化了程序代码并修正了一些错误。使用这个程序，玩家能够方便地在电脑端生成R4烧录卡使用theme.ini配置文件。用

户能够通过程序直接查看、修改字体和边框的颜色，并可以更换背景。另外，R4小组在4月2日发布了R4烧录卡用的V1.08版内核，更新内容同M3DSS C05内核。

NeoFlash

厂商网站：http://www.neoflash.com

MK6 Motion发布



NeoFlash果真是一个多产厂商，借着举办掌机软件大赛的春风，在4月6日公布了新产品MK6 Motion即将推出的消息。其实这款烧录卡我们在很久以前就为大家介绍过，它就是支持X、Y、Z三方向位移及加速度感应，R一方向旋转感应的动态感应卡（创意来自于Wii手柄），NeoFlash买下技术后推出的这款MK6 Motion采用NDS原卡大小的设计，内置MagicKey passme2，无需引导也能在NDS、NDSL上使用。MK6 Motion内置了16M的菜单空间，还有2M的EEPROM存档空间以及2M的SRAM缓存。MK6 Motion支持游戏自动睡眠以及加速功能。至于价格方面，官方目前还没公布，但凭以往经验，相信价格应该低不了。国内的用户还是选择国内厂商的产品吧。

MK5新内核发布

虽然要推出新产品，但NeoFlash仍没有忘记老用户，于4月10日推出MK5 8G、16G GIGA烧录卡用的V1.23N＋内核。新内核加入对简体中文、繁体中文、日文、英文四种语言的支持，用户可以选择自己习惯的语言；可以将所有的存档文件保存在同一目录内；支持多存档管理系统，用户可以载入同一游戏的不同存档；加入自定义皮肤功能，皮肤文件保存在dsystem\skin目录中；加入Passme2模式，同时按住L、R、A、B四个按键能进入，可以引导Slot2槽的烧录卡；修正了global.ini文件的读取错误；加入强制备份功能，选择新游戏并按START键运行时会强制备份前一游戏存档；游戏存档列表更新到NDS第987号ROM。



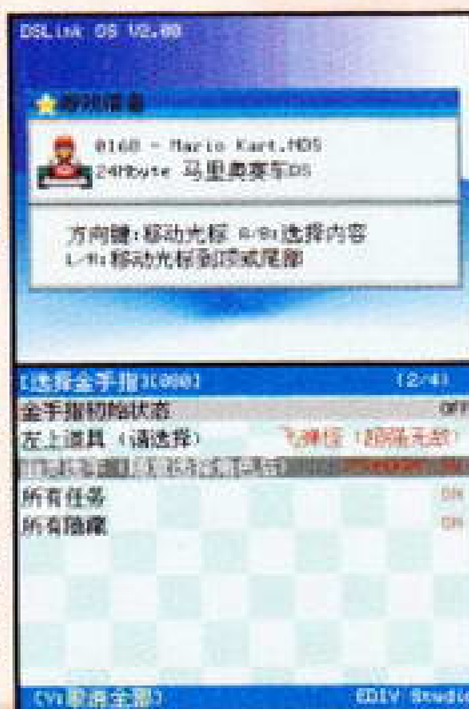
DSLink

厂商网站：http://www.ds-link.net

DSLink新软件、内核发布

EDiy在4月12日公布了DSLink用的V2.0版电脑端烧录软件和内核。新内核加入金手指功能，修正了自动添加的ROM编号可能出现的识别问题以及打开软件时界面无响应和ROM处理模式2中的一个小错误。

本次更新的亮点在于金手指功能，所用的金手指代码与著名的电脑端金手指软件EmuCheat相通，目前已经内含282个CHT格式的金手指文件。用户想要更新金手指，只要将CHT文件拷贝到烧录软件指定文件夹内，启动烧录软件后，软件会自动建立金手指索引。DSLink的金手指功能在细节方面已经非常完美。首先用户可以方便的在电脑上管理金手指文件，能够增加、删除、浏览、修改代码；其次，对于金手指实现的单个项目，比如无敌、金钱最大等，每个项目用户都可以单独进行设置，开启或者关闭，也可以在游戏中随时打开、关闭金手指功能；烧录软件还支持金手指代码的自动识别功能，添加ROM后，会自动调用相应的金手指文件，无需再进行繁琐的查找；另外，金手指界面也能够选择中、英等四种语言，可以自定义个性化界面和音效。



目前附带NDS游戏金手指功能的仅有M3等少数烧录卡。DSLink则是第一块实现金手指功能的Slot1型烧录卡，意义非凡。实用的金手指功能再加上DSLink便宜的价格，将在目前的竞争中占据一定优势。

文 PM525 小雪 编 马修



NDSL主机个性贴纸制作完全教程

春天将过、夏天将至，接下来的一两个月，各位朋友都会陆续换上夏装。那么，各位爱护主机的玩家是否可曾想过为自己心爱的宝贝主机做一套清新漂亮的衣裳呢？今天，我们请来PM525的程序达人小雪MM，不过今天不是研究《口袋妖怪》，而是让她来教我们如何给自己的NDSL做一套个性的外衣。

简述

DIY主机外壳的方法无外乎三种：第一种是结构改造，市面已有组装的外壳，但外壳的手感受不佳且更换起来比较麻烦。第二种是自购喷漆，优点是真实感强，缺点是图案单调，如果用料不当还有与主机塑料产生化学反应的可能。第三种便是使用贴纸，贴纸好处多多，第一是更换简单，第二是可以制作出非常复杂精美的花纹或图案，第三是对主机面板起到了非常好的保护作用（特别是白色主机，时间长了白色面板极易发黄），惟一的缺点大概只能是对动手能力和耐心要求比较高。



如果你是大大咧咧的男生，更要认认真真看下去哦。（马修：譬如……）

挑选图案

主机正面的外壳部分可以根据外壳颜色来挑选，特别要指出的是，我们制作主机贴的目的是为了让自己看着赏心悦目。即使搭配得再不协调，即使身边没有一个人说主机漂亮也没有关系！因为，对于主机来说，“每当主人看见自己都能展现出最灿烂的笑容”才是最大的幸福。（马修：机为悦己者容。）

在选图方面，惟一要注意的便是图案中黑、灰、褐色不宜太多，另外光影效果极强的图千万不能选。（马修：啊，你刚才不是还说只要挑自己喜欢的图吗？）挑自己喜欢的图是没错，但要在125 × 60的空间上表现出如同桌面般清晰的效果，那打印机喷头的精细度要求就很高了。除了专业机构，普通商店是不会买到那么高档的。下文会提到小雪在制作过程中经过几次重大失败后总结的经验和教训。

本次小雪NDSL全素材蓝本取自动画《AIR》，主角神奈，主题羽毛，主色调白色。确定了这些基本要素后便可以开始寻找图片了



主机外壳贴制作教程

主机正面外壳尺寸为 125 × 60mm，找到图片后需要按这个比例进行剪裁，记得图片像素不要太低，那样打印出的贴纸效果奇差（第一张失败作）；还有是深色不宜过多。照片纸锁水性比普通纸好，但吸水速度比较慢，大面积同色会在表面产生墨滴（特别是深色），喷头一旦沾到就会在之后的图片上拉出一条条的线。因为是老主顾，BOSS无条件重打了一张，但问题仍然存在（第二张失败作）……

确定好图片后，还可利用下剩余空间。照片纸有效打印范围为 145 × 96mm，而转轴和周边一圈的纵长为 30mm，另一半的塑料壳区域纵长为 18mm，细细一算，三样东西正好占满一张照片纸。

实际制作时，素材可能分别取自不同的地方，也许像素比例不尽相同。下面给一个实图像素的算法：

实图的像素：将准备用来做主机外壳的图片长度像素除以实体主机外壳需要的大小（125mm），就得出整个面板的公比，再将公比乘以 145 就算出画布（即整张贴纸）的大小。

举例：比如做NDSL外壳贴的图片大小是 1280 × 614，那么公比就是1280/125=10.24，整个画布的大小也就是 145 × 10.24=1485

接下来便是打印了，大头贴小店是不错的选择，自己用U盘将照片带去（记得U盘写保护）。相纸有许多种，一般可以选透明的手机贴膜，不过在此小雪强烈推荐一种珍珠白（珠光）贴纸，打印出后立体感极强，色泽鲜艳，在光线下更加漂亮！另外不要将这种贴纸和地下工厂以及杂志赠送的贴纸相提并论，这种贴纸撕下后不会在主机表面留下任何残胶，（马修：汗，MM够直爽，顺便送大家去残胶秘技一条：用风油精擦……）打印完成后记得要压上膜，这样才能保持贴纸永不掉色，这里推荐压细磨砂膜，这样只要不使用锐器通常不会在图案表面留下划痕。

这里顺便介绍一下贴纸从打印到完成的过程吧：打印出后先需要用电吹风吹干墨水，之后取出膜，将膜盖在照片上，再用机器将膜与照片压实。裁去多余的区域后，一张贴纸就算制作完成了。

回家后别光顾着手中的新贴纸，记得要先洗手。（马修：不早说……T_T）用尺子和美工刀轻轻将三部分切割开。第一刀用力要轻，只要在表面留下划痕即可；第二刀用力要稳，慢慢地、均匀地在表面划出切缝；第三刀用力要重，力求一次性切开。切割时记得在照片纸的下方垫上硬纸板，保护刀尖与桌面。贴前记得把主机外壳先擦拭一下。贴起来有些像贴屏幕保护贴。贴纸有一定的硬度，通常不会产生气泡，用张面巾纸轻轻推就行。中间的LOGO处有些突起，推时留意下即可。贴上后总觉得不是很称心，就是前文已经提到过的光影效果的问题。这张图虽然很漂亮，但打印出来的效果在近看时只能用惨不忍睹来形容了，头发的效果在照片上是交替的黑白小点，为了追求最佳效果，只能重新换了一张。吸取了前三次失败的经验后挑选的图片，既切合主题，又无光影效果和过多的暗色部分，制作出来的效果非常令人满意。











内屏面板贴制作教程

如果对自己的动手能力有信心的话，可以尝试一下制作NDSL内屏的面板贴。内屏面板贴的制作方法也有很多种，最常见的便是在面板处贴上一些漂亮的图案。顺便提一下，官方贴纸对上屏的装饰方法竟然是在扬声孔的上下各贴一张小贴纸(真是偷懒呀)。如果是完美主义者，自然是要将整个上屏统统包裹起来，下面让我们开始实战准备吧！(^0^)

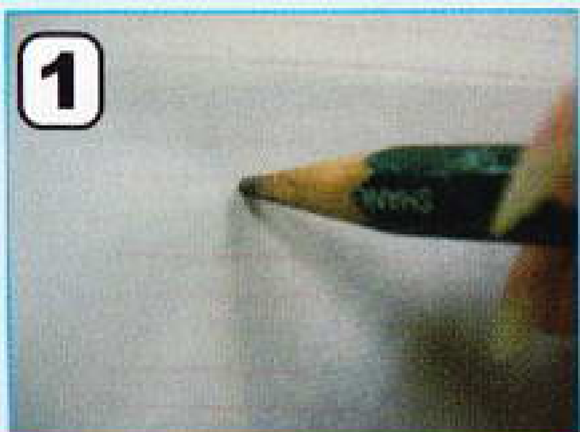
首先自然还是挑选图案，如果讲究风格一致且决定做下屏面板贴的话，那在选图上可要花些心思了。另外需要考虑的便是通常图片最精美的中间部分是没有办法出现在面板上的，我们总不能将液晶屏也包住吧。因此可以找些分布均匀、颜色柔和的图案作为背景，再配上一个着重突出的图案做为主题，也许这是一个不错的选择呢。当然，每个人审美各不相同，下面仅提供一张小雪的样图做为参考。

左上部分便是NDSL上屏的面板贴，蓝色区域为未来挖空的液晶屏区域。为了不浪费每一块空间，这里正好可以做成一张NDSL下屏小面板贴。考虑到难度系数，个人不主张将下屏面板贴做成连体式。而且如今这样的设计等于节约了一张贴纸，大大降低成本。上屏面板下方的两块便是下屏的左右面板了。再加上上屏挖出的部分，一共就有三块了，等于多了次重做的机会。另外也可以在贴纸上签下自己的名字，未来秀主机的时候更有成就感呢。(^ ^)

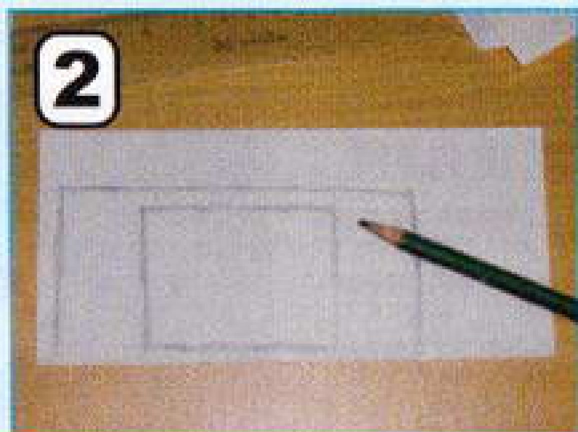
这次需要的工具可不少了：尺、美工刀、圆规、三角尺、透明胶带、尖头剪刀、木质铅笔、信纸以及打印纸若干张。不要认为这是小题大作，实际制作中，这些道具都有着各自具体的用途。清洁完工作台，将手洗干净后，便要进入考验耐心和细心的实战环节了。

数据是需要的，但我们绝对不能依赖数据。在制作面板上，经验论远远优于客观论。完美贴合主机的面板是无数次实践总结出来的。好了，实战开始！

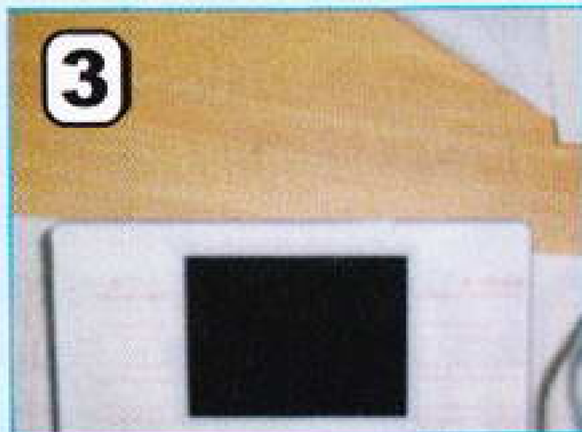




▲首先，将信纸轻轻贴合在NDSL上屏表面，用铅笔轻轻描下液晶屏区域的虚线。



▲接下来再用尺画直虚线部分，用美工刀挖去液晶屏的区域。第一次切割时切得可以稍稍小一些，以便之后调整。



▲制作完成后便可以套在上屏处比对一下大小是否合适了。经过反复多次试作后，相信可以与上屏大小完全吻合。



▲之后用比较硬的打印纸完全仿制一个作为模板。再次与上屏进行尺寸比对。完全吻合后，便可以开始切割真正的贴纸了。



▲真实的贴纸可能会略大于屏幕，这样设定是为了在万一上下边缘不平行时有剪裁的余地。接下来，用透明胶将贴纸背面与模板绑定在一起。有了透明胶的固定，便可以完全按照模板进行切割了。



▲切割时记得不要顺着同一方向切，这样可能因为惯性而将贴纸切出预定范围。正确切割法是从需要切割部分的最左端与最右端向中间部分进行切割。切割好后放在主机上比对一下，如果大小正好，就可以贴上NDSL了。

由于小雪只有两只手，因此在贴时没办法拍照了……（众：那个叫马修的难道只负责插话吗？）贴时从上往下揭开贴纸，不同于屏保先固定好角落，面板需要一口气固定好整个上屏边缘（上屏边缘最薄处只有4mm，小心不要撕断了），之后只要缓缓撕下贴纸保护层即可。



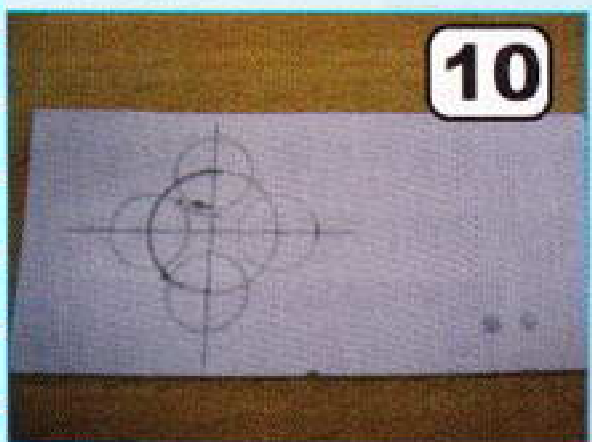
▲接下来是下屏，还是使用相同的方法描出十字键的大致轮廓，再根据尺寸绘出公整的按键大小，之后的步骤同上屏。最后需要在左下角剪出一个弧度，因为NDSL主机在外壳外还有一层水晶壳，中间有一条细细的缝，拿铅笔轻轻描出弧线，再与贴纸固定后便可以修剪出与NDSL完美一致的弧角了。



▲最难的部分便是下屏的右面板了。六个孔只要一个打偏，这张面板就算废了。光靠描线的话，可能很难做得完美，此时可以先依上面的方法制作出一张大致的面板。



▲确定了ABXY的中心点后，画出十字线，以十字交点为中心，画出半径为12mm的大圆，确定四个按键的圆心。在四个按键圆心处用圆规画出半径为4mm的小圆。画圆时记得不要用手转圆规，而是转动下方的纸张，这样可以保证圆规始终保持在固定的中心位置。



▲剪出完美的圆也是一门学问，光用绑定法可能不行。推荐先在圆圈的边缘打上一排密集的小孔，这样在剪的时候会比较轻松一些。下方的START与SELECT键比较简单，不过特别需要注意对准位置。不然即便ABXY处做得再好，这里对不准也就等于前功尽弃了。



▲最后是包转轴了。使用一小段纸伸入转轴处计算出转轴的纵周长。之后的剪裁工作对于已经完成上面这些的朋友来说应该不难了吧。冥想苦思很长时间，终于想出了如何将贴纸穿过转轴的方法——将贴纸保护层切成两段，将贴纸穿过转轴。



▲这样就解决了如何抽出保护纸的问题。只要从里面和外面分别撕掉保护纸即可。左右支架处也可使用相同办法解决。记得一定要在右边挖两个小孔，不然NDS L电源和充电指示灯的光可能会弱到无法识别。

注意要点

NDSL贴纸的制作过程暂时就介绍到这里了，现在也总结一些制作时需要注意的要点：

1.打印时不要报给BOSS我们需要的尺寸，打印机打出的实图通常比我们定义的小；

2.设定实图大小时一定要略大于需求尺寸，这样一旦边缘对不齐时尚有修剪的余地；

3.如果无法顺利切开贴纸，不要心慌，可以考虑从背面划上几刀，通常就会断开；

4.美工刀一定要锋利，不锋利的刀可能会破坏贴纸上方的保护膜；

5.除了六个按键外，其他的地方尽量使用美工刀，以保证边缘的整齐；

6.下面是我的一些测量数据（单位：毫米），仅作参考——

上屏	
总大小	128 × 62
左右边缘至屏中间距	30
上下边缘至屏中间距	4
液晶屏含外框	69 × 53

A、B、X、Y键	
直径8	—
键位总周长	24
到最右端	3
到最上端	9
到屏幕处	4
到最下端	30

下屏	
十字键	—
直径	18
宽	6
到最下端	29
到最左端	5
到屏幕处	13
到最上端	15

START、SELECT键	
直径	3
到最右端	22
到最下端	9
到屏幕处	4

好了，让我们一起来打扮自己的NDSL，让它们也有一套漂漂亮亮的衣裳吧。当然也欢迎大家来我的个人空间（http://godmoonpalace.spaces.msn.com/）与我交流NDSL的化妆心得和在制作过程中所遇到的有趣故事。(^^)

玩转PSP



PSP软件学院

文 C.H.1.
编 米格

突然发现身边不少朋友将PSP当成了模拟专用机，大家把精力投入到了老游戏中去，从PS游戏到CPS街机游戏再到FC游戏，甚至还有用PSP玩GBC游戏的。PSP的高运行频率、大屏幕还有按键设置，的确很适合运行模拟器。看来再过几年，即使没有新游戏推出，PSP也不会被淘汰。

游戏破解

PSP 游戏破解继续

春暖花开，PSP游戏ISO依旧被不断地DUMP出来。近期，被成功DUMP的游戏包括育碧出品的3D ACT大作《波斯王子 宿敌之剑》、Konami出品的SPG大作《实况力量职业棒球 携带版2》、NBGI出品的高达类动作游戏《机动战士高达SEED 联合对扎夫特 携带版》、SEGA出品的赛车游戏《全能赛车2 火线追击》以及光荣出品的复刻版的《三国志Ⅷ》。4月份的发售表上还有PSP版的《最终幻想》，不知道是否会如期DUMP。



模拟器

Daedalus PSP 新版公布

PSP上最好的N64模拟器Daedalus PSP在4月初发布了R10版。新版加入跳帧以及帧数限制功能，当模拟出现错误时可以暂停游戏，修正了没有ROM存在时程序崩溃的错误。新版最大的亮点是可以调节帧率，对于运行速度较慢的游戏，可以通过帧率调节来提升速度。



全新 N64 模拟器将推出

经常玩电脑模拟器的朋友应该对Ultra64这款模拟器有印象吧。Ultra64率先实现了在低配置电脑上全速运行N64游戏。最近Ultra64的开发小组UltraHLE2064宣布将会开发基于PSP平台的全新N64模拟器。小组成员认为以PSP的机能完美模拟N64主机非常有可能。鉴于UltraHLE2064小组强大的实力，这款新模拟器着实让人期待。

自制软件

CheatMaster 新版发布

由PSPChina网友Posion、枫等人开发的PSP用金手指插件CheatMaster在4月9日推出V0.7b版。新版加入Set notify功能，添加兼容模式，修正了内存翻页错误，优化了金手指代码的显示方式，还解决了PS游戏的兼容问题。

Map of PSP 新版推出

国人制作的PSP用地图软件Map of PSP于4月初发布V0.1alpha版。软件其实由网页组成，用户需要打开PSP浏览器输入网页地址才能运行软件。新版加入包括河北、北京、香港、新疆、山西等多个省市的地图，另外还提供时间查看和万年历功能。作者计划在以后的版本中加入计算器等实用工具，并可以实现仿GPS的定位查找功能。



Sleep'n'Wake PSP 新版公布

PSP的功能齐全，却惟独没有实用的闹钟功能。不过不要紧，现在通过Sleep'n'Wake PSP这款软件，我们一样可以将PSP变为闹钟。软件于4月中旬推出V1.2版，目前已经支持8kps至320kps 44.1Mhz采样率的MP3文件，加入删除MP3文件的功能，为睡眠和唤醒模式加入不同的播放列表，写入个性信息提示，开启、关闭USB连接，以大字体显示时间。玩家可以将自己喜欢的MP3音乐设定为铃声，不过要注意使用闹铃功能时PSP只能处于睡眠状态，如果在关机状态下软件不能启动。

PSPalm 公布

直到今天，还有很多用户喜欢用Palm处理个人事务。现在，有网友将Palm的部分功能移植到了PSP上。PSP上的仿Palm软件PSPalm于4月中旬推出V0.1 beta版。程序是基于PSP Lua平台，目前已经实现的功能包括时钟、计算器还有挖地雷游戏等。因为是初始版本，所以功能简单、界面也比较简陋。作者计划开发Word模块，并加入MP3播放、图片浏览功能。



同人游戏

《Anime Wars》推出

由SP3actor制作的PSP同人游戏《Anime Wars》于4月初推出V1版。《Anime Wars》是一款乱斗型游戏，玩家可以操纵《火影忍者》、《七龙珠》、《犬夜叉》等多部漫画中的知名角色进行战斗。游戏采用固定场景的形式，场景取材于漫画，制作精美，但可惜人物太小。游戏开始，按任意键进入主菜单，可以选择不同的角色，并能对声音、道具、组队等具体项目进行设置。游戏时，按×键跳跃，按START键暂停，按SELECT键选择Yes退出游戏。



《ZeldaDemo》放出

可爱的林克登陆PSP了，同人游戏《ZeldaDemo》于近日放出了试玩版。虽然还没有完成，但玩家已经能操纵林克在村子里和迷宫中走动。游戏画面十分细腻，看起来效果比GBA版还要好，可惜林克还无法攻击敌人。另外，游戏的画面尺寸很小，不知正式版中是否会扩大显示比例。游戏内还附带了地图编辑模式，玩家可以自行编辑地图。



《CSPSP》新版发布

PSP上的仿《反恐精英》的游戏《CSPSP》于4月7日推出V1.21版。新版在地图选择画面中加入滚屏功能，添加选择队伍的能力，提升了枪击所造成的伤害，修正了购物的错误。《CSPSP》已经很完善，地图庞大，玩起来也很刺激，喜欢《CS》的朋友可以感受一下。

《PSPokemon》发布

继《ZeldaDemo》之后，PSP上的仿《口袋妖怪》游戏《PSPokemon》也在4月11日放出了测试版。不过游戏的完成度还非常低，只有一个固定场景，还有两处房子。玩家可以操纵主角四处走动，但无法做其他事情，进屋后，屋内也没有任何物品。游戏画面比较像GBA版，希望作者能尽快发布正式版。



《Triple Triad PSP》新版发布

PSP用的卡片游戏《Triple Triad PSP》在4月中旬发布V0.4.21版。新版加入玩家退出后的提示信息，在比赛时可以查看规则，卡片数目显示变为装备卡片，修复了玩家列表显示。游戏中的卡片均来自“《最终幻想》系列”，最大亮点是支持无线联机，玩家可以与其他玩家进行对战。



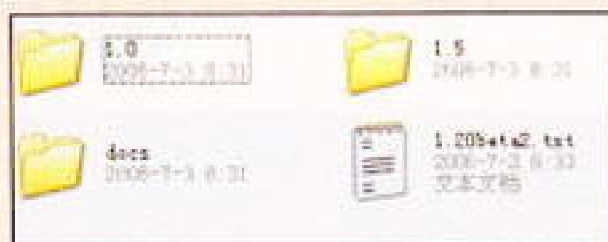
软件学院

NesterJ for PSP

要说国内最流行的家用电视游戏机是什么，很多人都会回答是任天堂的FC。FC又称红白机，自上世纪80年代进入国内以来，就受到无数玩家的喜爱。很多朋友认识游戏都是从FC开始的。即使在21世纪的今天，FC兼容机仍没有在国内市场消失。对于PSP玩家，想体验FC游戏是一件再容易不过的事情。由Jeff C开发的PSP用FC模拟器NesterJ for PSP能够在PSP上完美运行几乎所有的FC游戏。这次，我们就为大家奉上详细的NesterJ for PSP教程



1



◀NesterJ for PSP的最新版是V1.20beta2版，从网上下载后解压。1.0目录内是适用于1.0版PSP的程序，1.5目录内则是适用于1.5版PSP的程序。DOCT目录内则是一些文本文件，里面有软件开发史、使用说明等等。

2



▲如果你的PSP是1.0版，要将1.0目录内的NesterJ文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录内。如果你的PSP是1.5版，则要将1.5目录内的NesterJ、NesterJ%文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录内。如果你已经刷了OE系统，则要将1.5目录内的NesterJ、NesterJ%文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME150目录内。

3



▲FC游戏ROM则可以拷贝到记忆棒的任意位置，如果你想玩FC磁碟游戏，则还要将磁碟机的BIOS文件Disksys.rom拷贝到NesterJ目录下。通常FC ROM的文件后缀是.nes，FC磁碟ROM的文件后缀是.fds。

4



▲将记忆棒插入PSP并打开，找到记忆棒图标，进入后，找到NesterJ for PSP程序，确认运行。

5



▲NesterJ for PSP运行后，首先进入目录管理界面，用PSP十字键移动光标，在目录上按○键进入下级目录，按△键进入上级目录。

6



▲找到游戏后，按○键游戏开始运行。

7



PSP	FC
↑	↑
↓	↓
→	→
←	←
○	A
×	B
△	连打A
□	连打B
START	START
SELECT	SELECT

▲先说说游戏时的默认按键设置。

8



◀FC的画面分辨率远远小于PSP屏幕分辨率。为了适合不同用户的习惯，NesterJ for PSP提供了多种画面比例，包括原始大小显示、全屏幕拉伸显示等等，向右拨动滑杆可以切换不同的画面显示模式，共有7种模式。

9

10



▲向左拨动滑杆进入模拟器的系统主菜单，这里我们可以进行各种细节设置。用○键确认选项，按×键取消。Back to ROM List为回到游戏列表，Reset为重启游戏，Continue为继续游戏，Exit to PSP Menu为退出模拟器。



▲NesterJ for PSP支持即时存档，进入系统主菜单后，将光标移动到Save Slot选项，一共提供了10个空位，按方向键的左、右调节存档位置。

11

12



▲存储存档的话，移动到State Save，按○确认会出现确认提示框，再按○键可以保存记忆，State Load是读取记忆，State Delete则是删除记忆。



▲NesterJ for PSP可以将游戏中的精彩画面保存下来，在主菜单中，移动到Screen Shot选项，按○键出现确认提示框，再按○键，模拟器会将游戏画面保存在记忆棒PSP/PHOTO/NesterJ目录下。

13

14



▲很多FC磁碟游戏都存储于两张或者两张以上磁盘内，当游戏中提示换盘时，需要进入系统主菜单，选择Disk Change，进入后再选择要更换的磁盘号即可更换成功。



▲Preferences Config是系统设置菜单，进入后可以对电视制式（TV Mode）、CPU运行频率（CPU Frequency）、是否显示帧率（Show FPS）等选项进行调节。

15 —— 16

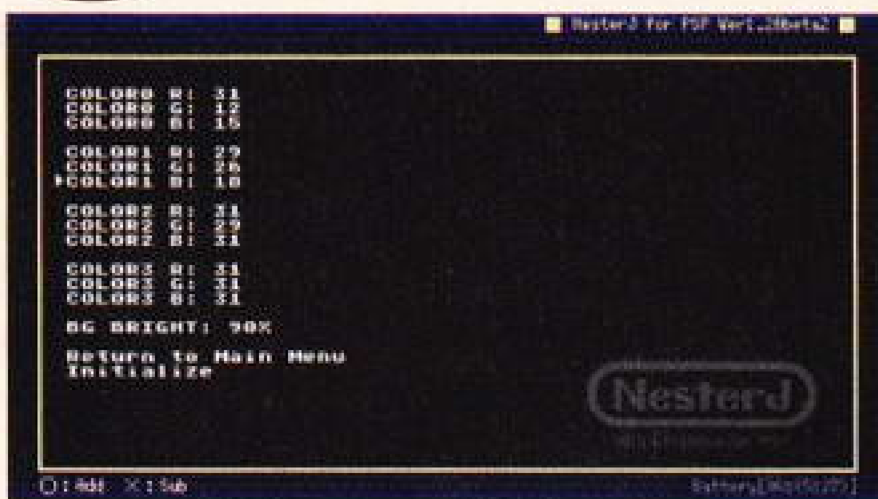


▲Graphics Config为图形设置选项，其中Screen Size为调节画面尺寸，效果和游戏时向右拨动滑杆一样。Black and White Mode则为是否设置为黑白模式，选为Enable开启后，游戏画面变为黑白。



▲Sound Config是声音设置选项，其中Sound为是否开启声音，Sampling Rate为声音采样频率，一般设为22050Hz即可。

17 —— 18



▲Menu Color Config是菜单颜色设置选项，可以通过改变R、G、B数值更改菜单还有边框的色彩。BG Bright是背景图片的亮度，100%为亮度最高。



▲Key Config为按键自定义选项，不仅可以对FC手柄按键进行自定义，还可以为一些功能设置热键，比如电池电量（Batery Life）、截图（Screen Shot）、快速存储存档（Qucik Save）、快度读取存档（Quick Load）等。

19 —— 20



▲Load Cheat File为金手指选项，可以读取存储于记忆棒中的金手指文件，从而对游戏进行修改。很可惜，NesterJ for PSP不支持金手指代码的查找。



▲新版的NesterJ for PSP支持无线联机，可以与其他PSP用户进行双打。联机要打开PSP的无线开关，在系统设置中将频道设为同一个数字。选择Wifi Network Play（Adhoc），出现sceNetInit() done后，另一台PSP进行重复操作，稍后联机成功，可以玩双人游戏。

NesterJ for PSP对FC游戏的支持度很好，经典的游戏《魂斗罗》、《双截龙》、《洛克人》、《冒险岛》等都能够全速运行，没有拖慢现象，画面贴图正常，声音也很完美。如果你喜欢FC游戏，那NesterJ for PSP将是你最好的选择。

PSP软件学院是新加的小栏目，将定期为大家介绍PSP优秀软件的详细使用方法，希望大家能喜欢哦。最后给出本辑软件的下载地址，网址为http://down2.tg777.com/software/zjw/62/psp62.zip。

硬软综合站

掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

相信大家在看到本文的时候，时间已经临近五·一劳动节了。十·一国庆节和五·一劳动节在我国的两大黄金假期。每次提到这两大节日大家都会联想到“旅游、休息、购物”等字眼。作为春夏交替的五·一节，由于气候宜人非常适合出门旅游。大家又打算如何度过这个快乐的节日呢？如果各位打算在五·一前或者五·一期间购买游戏机，那么请随我来看看最新的销售行情。

PSP方面，最近出了一条爆炸性的新闻，那就是软降PSP无货了，现在大部分游戏店里卖的都是硬降机器。笔者连续数日在游戏市场里未看到软降PSP的身影，询问店员才知道缘由。原来Sony已经停止了3.03版PSP的生产，现在出厂的PSP全部都是3.10版。由于3.10版PSP暂时无法软件降级，因此只能强制拆开主机刷新BIOS芯片，也就是硬降。

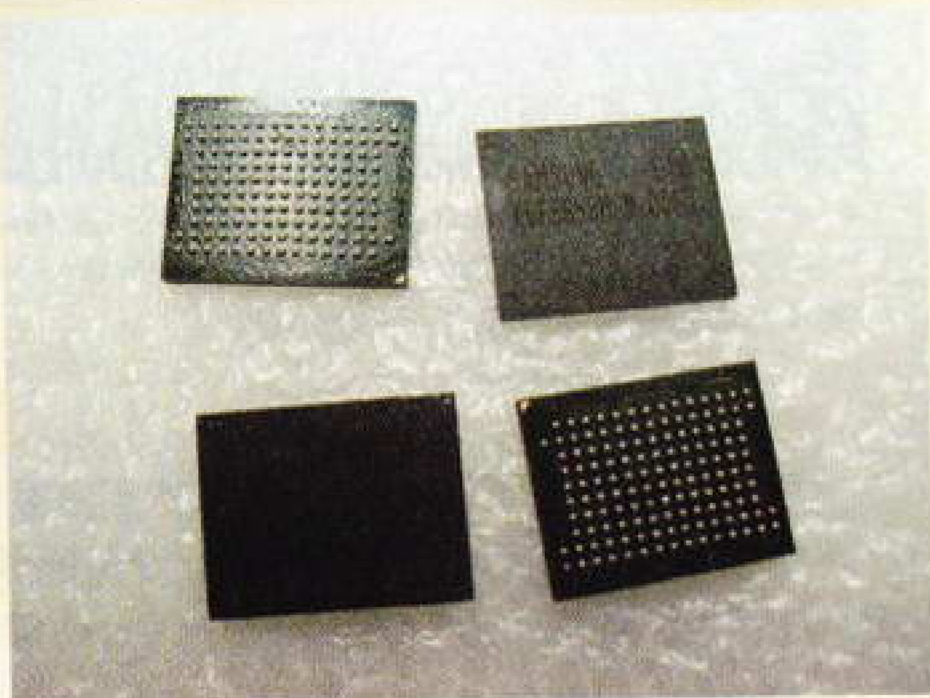
就广州这几天的情况看来，软降机器基本上都消失了，所有店里卖的都是硬降机器。笔者预计前段时间卖1420元的软降机器在这段时间内将会小涨。一旦手头上剩余的货卖光，也就只能卖硬降机器了。由于从广州发货到其他中小型城市是需要一定时间的，再加上这些地方的玩家消费能力有限。因此笔者预计在全国范围内的大部分游戏店里还是可以找到少量的软降PSP机器。只不过价格得看老板的心情，心情好的话卖个一千四百多，心情不好的话卖个一千五百多也是有可能的。（读者：恐龙，你不要说得这么恐怖好不好！）

如果大家有机会上淘宝或者阿里巴巴，便可以搜索到硬降技术的转让贴，大部分游戏店的转让费用都在万元左右，这笔费用包括来人学习以及附赠基础设备。在众多的维修设备里面，笔者查询到一个名为BGA返修台的机器，这台机器有高档有低档，售价从4万元到8千元都有。从这些价格信息上看来，要投资一个小型PSP硬降作坊便需要数万元投入，由此可见现在硬降PSP的利润是多么的高，并且也从侧面反应了PSP在国内的需求量之大。

由于软降机器的“绝迹”，导致硬降机器出现了比较大的需求量。间接导致现在广州的硬降机器价格浮动比较大，基本上一天一个价。到本文截止当日，大部分游戏店的硬降机器售价为1380元。而前些天也卖过1360元，当然也有卖过1400元的时候。

目前最新的刷机技术，是可以在PSP上安装3.10 OE-A'系统，由于刷机技术的改进，大部分硬降机器的亮度调整回归正常，再加上现在的组装封条的做工非常逼真，撕开后同样有水印效果。这样一来也就让硬降机器的特征显得不那么明显了。

如果大家打算现在买PSP，但又买不到软降机器，那该怎么办呢？笔者的看法是：与其苦苦去追寻软降机器，不如坦然接受硬降机器。毕竟



▲PSP硬降过程便是将这枚三星芯片解焊，将芯片里的数据更新后重新焊回PSP主板。

现在假的软降机器实在是多。虽然这个想法有些“残忍”，但确实是没办法中的办法，当然还有一种方法那就是等待国外黑客推出3.10的软降程序，不过不知道要等多久。

PSP的配件方面，记忆棒跌价比较快。前段时间眼看着卖380元的4G组装记忆棒，现在竟然卖到320元了。想当年我的512M记忆棒都花了300多元……伤心往事就不多提了。店里卖320元，那网络上卖多少钱呢？大部分网店的价格都在270～300元左右，真是便宜到令人无法相信。相应的，2G组装记忆棒的店头价格也降到了160～170元左右，而网店则卖到了140～150元左右。由于国内生产组装记忆棒的厂家实在是多，因此现在记忆棒的局面已经不再是以前简单的“高速、慢速”之分。有时候一家店里便卖数种版本的记忆棒，大家在购买前请多做预习，并且在购买的时候务必反复测试读写速度。

NDSL方面一片太平之势，自从刷机软件升级到V7之后便再也没有新情报了。（什么？你说不知道V7是啥意思？赶紧去翻以前的《掌机王SP》！）由于现在大部分烧录卡都实现了免刷机直接运行，因此现在购机的玩家已经不再关注刷机相关事项。烧录卡的品种才是他们关心的东西。主机方面，神游iDSL和美版NDSL都略有小涨，价格分别卖到了1160元及1150元。神游iDSL由于是220V电源，中文菜单，价格仅比美版高一点点，有这么多优点集其一身，为什么游戏店还进美版NDSL呢？笔者百思不得其解，后来一想，万一神游iDSL卖光之后没来得及补货，总得有个美版应付应付吧？说实话这解释也真够苍白，至于真相究竟如何我们还是别去深究了吧。

烧录卡方面，R4继续大卖，价格依然保持在170元不动，1G TF卡售价80元左右，2G TF卡售价230元左右。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	—	1380(硬降)	1160	1150	—	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	1600	1450	—	1180	800	—	550	650(背光)	600
安徽合肥	红星 四海电玩	1600(软降) 1530(硬降)	1450(软降) 1380(硬降)	1150	1150	680	—	550	520(背光)	480
浙江杭州	玩之茵 电玩专卖店	1650	1450	1160	1150	950	—	—	650(背光)	—
山西太原	逸豪电玩	1680	1500	1220	1200	850	—	750	650(背光)	550

硬件短消息

上辑米格在“口袋光环”刚刚演示了如何安装PSP2TV设备，这次的“口袋光环”录制过程中，我们安装的样机就充分发挥了它应尽的职责。大家会发现，本辑“口袋光环”中PSP游戏演示视频效果更加清晰，而且再也不会有偏屏、抖动的现象啦。为此，米格还特意联系了这款周边的制造厂商，在下辑的硬件短消息中，将会为大家带来这款产品的详细功能介绍，敬请期待哦。

文 Akin

国外周边

NDSL上下壳保护贴(すべらなシート D Lite)

售价：680日元（约人民币45元）



比起NDS，改良后的NDSL在外形上几乎可以用华丽来形容，尤其是光滑的表面材质，看上去晶莹剔透。也正因为这个原因，任谁也不想自己美丽的爱机表面留下划痕吧。这款由日本著名周边厂商GameTech推出的NDSL上下壳保护贴就是为了防备这些意外而专门为玩家准备的，通过一层有机贴纸，有效保护你的爱机不受“皮肉”之苦。这款产品的上壳保护部分采用硬质贴纸制作，并且专门在NDS双框LOGO处做了镂空设计，安装时首先将镂空的LOGO标记处对齐，然后向两边铺下，揭去上方覆盖的浅绿色保护层即可。上壳贴纸透明、坚厚，而且表层通过防磨擦处理，即使贴了很长时间，看起来也依旧像新的一样。产品的下壳贴纸则采用类似橡胶的柔软塑料材质制作，并且打了许多小圆孔，这样设计的主要原因还在于提高玩家握机的手感。当然对于触控笔、电池盖部分也做了相应的设计，贴上去后完全不影响正常游戏。







NDSL《龙珠》龟仙流道主题便携包

(ドラゴンボールZ スウェットタイト龟仙流道着 Ver)

售价：730日元（约人民币48元）

鸟山明的经典少年漫画《龙珠》经过了这么多年，人气依旧是只涨不衰。这款由MegaHouse推出的《龙珠》主题NDSL主机便携包借着游戏新作的推出也走上了市场。本次发售的便携包共包含了三个版本，一个是以大大的“龟”字做LOGO的龟仙流道版，另外两个分别是以短笛大魔王和变换胶囊为主题的版本。这款产品采用绒质面料制作，内部采用黑色清洁材料，在充分保护主机的同时还能让爱机随时掏出来都焕然一新。产品的样式比较简单，没有太复杂的装饰，而且由于大小容量的限制，也只能用于存放NDSL掌机。产品的伸缩弹性非常好，看起来还有些像运动护腕，口部由于采用细针紧缩材质，因此爱机装在里面完全不必担心会掉出来。买一个来挂在腰上，倒还真有些《龙珠》人物的感觉。







PSP Boom 音响背包 (PSP BOOM Amplified PSP Speaker Bag)

售价：100 美元（约人民币 770 元）

PSP音响底座我们已经为大家介绍过不少，但像这样的音响背包还真是第一次见。这款产品远看就好像普通学生用的书包一样，不过仔细观察会发现包体正上方有一个PSP专用的收纳囊。收纳囊完全按照PSP外形制作，并且屏幕部分专门用了透明塑料材质，这样放在包里就可以直接欣赏电影、玩游戏了。而这款产品另一大特点，就在于两侧放置的 4 英寸双声道喇叭，通过 PSP 收纳囊中的音频输出线将音频接到两个喇叭上。喇叭采用电池供电，能够连续使用几个小时。这款装备对于各位学生和喜欢出游的玩家而言，的确是不错的选择。



国内周边

PSP 水晶套

批发价：3.5 元

产品介绍：

PSP 众多保护类周边当中要属水晶套重量最轻、保护最全面了。而且从外观来看水晶套表面以及背后采用全包设计，只有按钮部分采用了镂空设计。这样一来，即使是屏幕没有保护贴也不会轻易刮花。由于该产品晶莹剔透也不会影响到屏幕的视觉感应。与此同时，背部的手纹更合理的设计使玩家能够更舒适地握着主机。



PSP 音响包

批发价：31 元

产品介绍：

皮带扣、登山扣和皮吊绳。大家一定奇怪为什么这款包的保护措施为什么如此强劲。其实这些都是为了保护这款EVA 包内部安置的一套音质优异的音响系统的。通过两节 5 号电池以及音频输入线可以持续播放至少 12 个小时。该产品采用了 2.1 声道 MINI 喇叭，在低音方面非常优越。虽然在扩音器的表面有一层EVA 材料，不过丝毫没有影响到音质。通过这款产品几个朋友可以一起分享音乐或者观赏电影，基本能够满足玩家对音响效果的要求。



PSP 魔幻水晶盒

批发价：17 元



产品介绍：

这款产品本身采用透明胶壳制作，内托硅胶实现吸附作用，令主机可以得到很好的保护。经常关注游戏配件的朋友，一定注意到了这款产品外观很像罗技的那款保护盒。作为国内生产商，在外观和设计方面效仿国外厂商的确是一种常见的现象。不过厂商在功能上满足后还给这款产品注入了新的理念——在产品内部增加了一层魔术贴。通过角度的变化保护盒会变换出两张不同的图片，使得整个产品外观更加亮丽。

NDSL 硅胶套

批发价：4.5元



产品介绍：

NDSL在问世至今出现了很多保护类周边。作为最常见的掌机保护材料，硅胶是必不可少的，因为有着无毒、花色多、拉力佳等诸多优点，颇受广大掌机爱好者的好评。这次向大家推荐的这款 NDSL 硅胶套延续了以往制作的工艺。硅胶表面使用了喷油处理，这样使得整个产品表面更光滑手感更好。而且最值得注意的是整个产品完全紧贴NDSL，按键部分不会受到任何的影响。作为低端价位的保护配件，硅胶套可以说是最佳的选择了。

PSP 铝盒

批发价：13元



产品介绍：

PSP 的铝盒可供大家选择的颜色就比较多了。紫色、桃红色、银色、金色、绿色、蓝色、黑色，这七款颜色你更喜欢那一款呢？不论那种颜色都可以很 好地保护主机，而且它“体重”又很轻，非常适合带在身上。

PSP 面盖＋全套小键

批发价：60元

产品介绍：

与原装产品完全相仿的 PSP 塑胶配件问世了，作为国内配件市场来说，这款产品属于完全的仿制品，笔者深入了解才得知该产品的出处，大家买不买得到就不敢保证了。总之，从外观和安装情况来看，这套PSP面盖加配件，可以与PSP主机完全吻合。换过之后的PSP就好像刚刚买回来一样焕然一新。



NDS 主机外壳＋全套小键

批发价：13.5元



产品介绍：

由于第一款 NDS 主机体型硕大，较早一些购买了NDS的朋友，不是机壳刮花就是机底磨白了。特别是主机的一些棱棱角角，是最容易“受伤”的地方。谁都不会愿意让自己的宝贝变成“花脸”。所以这款产品提供了近 50 个小配件来使你的 NDS 外观焕然一新，机壳等配件均采用 ABS 原料加工。产品使用时间更久，耐用度更高。

SP评测室

样品提供联系方式：mig@ucg.com.cn

以前在我们的栏目中，就经常为大家介绍各种样式的国外PSP面板贴纸，最近在国内周边市场上，也刮起了一阵主机贴纸的风潮。许多国内周边厂商都投入到了面板贴纸的制作中来，并且制作了各种电影、动画和美图的贴纸，为广大PSP玩家提供了丰富的选择。下面我们要评测的就是一款由深圳漫游电玩制作的PSP面板贴纸。

PSP 面板贴纸

PSP Colorful Sticker

售价：28 元

PSP面板贴纸有两大作用，其一是保护主机不受划伤，其二就是用来装饰主机，带给人个性鲜明的感觉。这款由深圳漫游电玩制作的PSP面板贴纸纸面滑润并且具有光泽，纸质很考究，而且贴纸背面的粘贴剂采用国外进口胶，保证了这款产品的耐用性，并且可以反复使用、不会在主机上留下胶痕。这款产品的外形切线以及内部镂空也都非常精确，粘贴时只要对准按键镂空位置，就可以平展地贴附在PSP表面，只是注意安装时要将PSP滑杆头拆下，否则滑杆部分镂空太小，是无法贴上去的。产品还特意将POWER、HOLD、记忆棒读写以及网络指示灯都镂空了出来，并且保留了主机原来面板上的各种标示。这款产品的图案有很多，厂商提供的图案除了有经典电影、动漫图以外，还有各种精美纹理图，总数超过300种，并且还在不断推出新图。如果玩家对这些不满意，还可以自己订制图案，图案订制QQ是95118379，感兴趣的玩家不妨试试。










LIKY： 产品价格略显过高，不过光泽、色彩看上去很好。


软饼干： 包装简单、实用。产品制作也很精细，装饰性的确不错。

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆Levelup网站的“电玩书刊区”（http://www.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



模魂志 128页大16开模型时尚志+VCD No.8

特别企划——阿姆罗最后的名机，阿姆罗成长历程剖析，MG版Hi－ν高达及ν高达酷气大修改；《怪物猎人P2》特别企划——世界观、周边大搜捕、搞笑剧场；真实与自由——大阪第四届Ma.K.模型展示会；变形金刚MP系列威震天终极评测；圣衣神话系列新丁——胸像综述以及圣衣神话修补计划；女生部屋中为大家介绍时下最热门的韩国迷糊娃娃；在本辑VCD制作视频中将以新推出的1/100全装备晓高达为范例和您一同分享金色的表达方法，圣衣神话胸像展示以及MP5威震天的变形评测。

4月21日 全国上市







翼 编年史 幻彩绘本

CLAMP精心挑选 2007年首本画集

书中共收录了CLAMP亲自挑选出来的《翼 编年史》百余张绝美插画，并收录了最新短篇漫画《翼 未颂的世界》，更有CLAMP对从业以来所有作品的精彩点评，而且还附送了《翼 编年史》的精选CD。无论您是《翼 编年史》的爱好者还是CLAMP的FANS，本书都是您不可不收的珍藏绘本。

4月底全国上市

游小说 第2期

特别提示：本期起《游小说》将增送特制迷你CD－ROM。

影像＋音乐＋壁纸美图，三位一体的《游小说》珍藏光盘。

《逆转裁判4》剧本小说最速奉上；《蓝龙》、《蔷薇法则》、《王国之心 记忆之链》（利库篇）一期完结；《火焰之纹章》、《零 ZERO》、《幻想传说》官方小说继续奉上；《如龙2》震撼落幕……

新栏目、新改进、新惊喜。想了解游戏剧情？那《游小说》就是您的最佳选择！

4月30日 全国上市





反叛的鲁鲁修 黑之皇子

《反叛的鲁鲁修》资料设定集 FANS不可错过的永久珍藏品

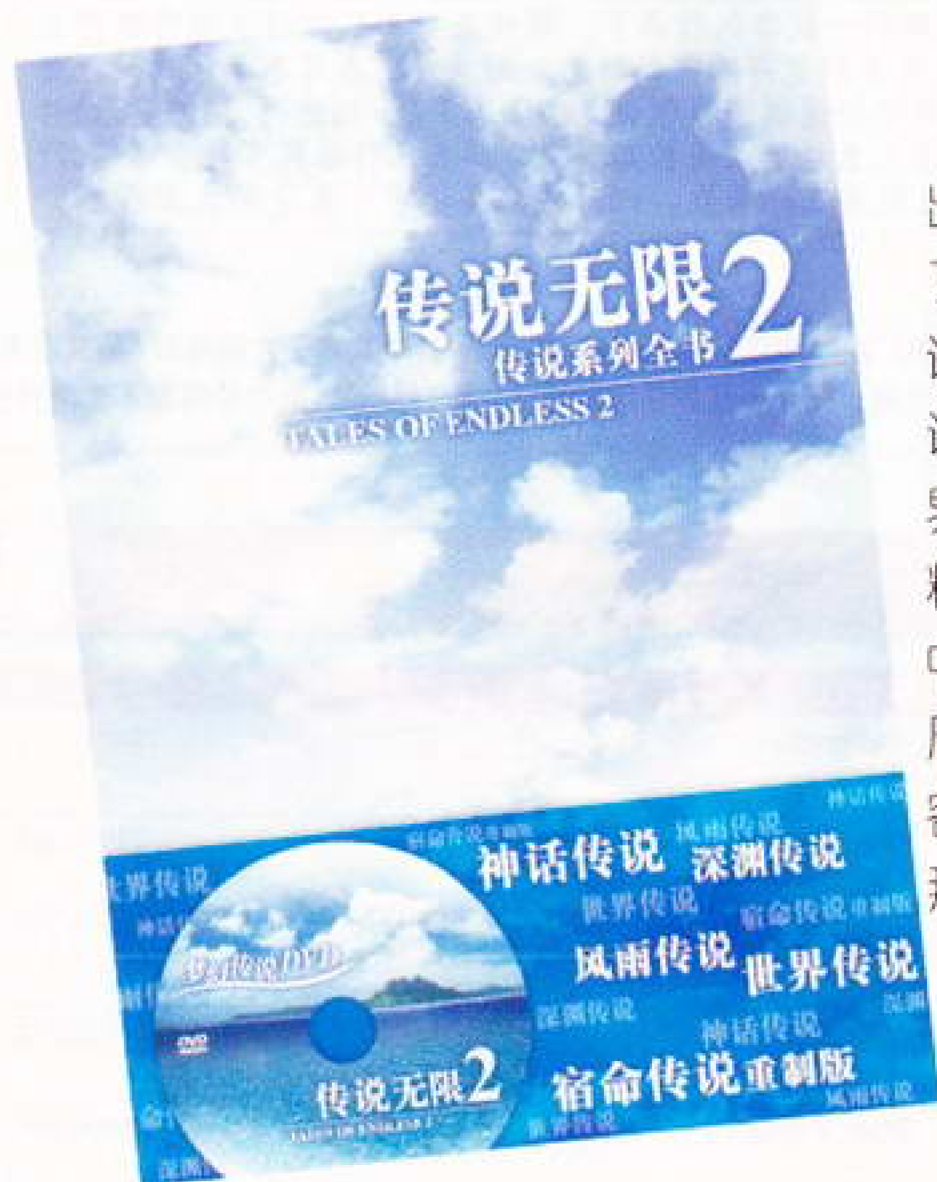
以激烈战斗为主的反叛篇，以校园生活为主的学园篇，两大角色特辑全面奉上。除此之外，更有各话剧情完全介绍、KnightMare开发史、世界名词彻底解惑、CLAMP人物设定访谈、官方精美插画欣赏等精彩内容。而且随书还将赠送两张双面精美超大海报、OST精选CD以及《鲁鲁修》歌曲全集。无论您想要了解《鲁鲁修》的什么，都会在本书中找到令您满意的答案。

128页大16开精装特辑 双面精美超大海报×2
OST及歌曲全集CD×2

已上市 各地报刊亭销售中

传说无限2 传说系列全书

164页16开豪华精装特辑＋梦幻传说DVD



继2005年的《传说无限》后再度推出的“传说系列全书”第二辑，共收录了《神话传说》、《深渊传说》、《风雨传说》、《世界传说 光明神话》、《宿命传说重制版》的人物介绍、剧情赏析、世界观解析、设定欣赏、制作人访谈等精彩内容。而附送的“梦幻传说DVD”中更是收录了全系列的精选动画、十周年纪念盛典、珍藏版MV等精彩内容。只要您对“《传说》系列”感兴趣，那本书就绝对值得您收藏。

已上市

各地报刊亭销售中

变形金刚漫画版 第一代 Vol.1

“他们的战场，我们的家乡。”变形金刚经典人物再度归来，160页全彩印刷，超乎想像的漫画体验。生于华丽逝于青春的DW公司倾力打造，变形金刚漫画史上的最高杰作，国内变形金刚汉化权威塞联阵狂飙译制。[三大精彩内容合体]漫画版第一代三部曲 第一卷：延续TV动画版剧情的全新故事；变形金刚人物档案：第一卷40名出场人物详尽资料；变形金刚音乐集Vol.1：超过60分钟的TF经典曲目集锦，精彩不容错过！



已上市

各地报刊亭销售中

掌机游戏综合发售表

《最终幻想XII 亡灵之翼》可以说是4月下旬最耀眼的一款掌机作品了。游戏在画面风格以及制作理念上与PS2版的《FF XII》有很大区别，一些新系统的引入让玩家们觉得颇有新鲜感。游戏目前在日本的预约情况并没有想像中的火爆，SE也对此作的首批出货量把持得十分谨慎，这也许是由于有了《圣剑传说 玛娜英雄》惨败的前车之鉴吧。不过一旦游戏实际发售后获得了出人意外的店头抢购现象，那么此作很有可能会再续《FF III》、《DQMJ》那样的全面缺货情况，因为游戏发售后就是五一长假，到时候想要补货可就没那么容易咯。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年4月19日			
Wi-Fi对应 全世界众乐乐大全 Wi-Fi対応 世界のだれでもアソビ大全	Nintendo	ETC	3800日元
右脑锻炼DS 七田式 成人速读训练 右脳鍛錬ウノタンDS 七田式 大人の速読トレーニング	Interchannel Holon	ETC	3800日元
学园爱丽丝 开心伙伴 学园アリス わくわく ハッピーフレンズ	Kids Station	AVG	4800日元
亲子娱乐 男孩版 できたよ! ママ おとこのこ	Star Fish	ETC	3800日元
亲子娱乐 女孩版 できたよ! ママ おんなのこ	Star Fish	ETC	3800日元
交响情人梦 のだめカンタービレ	NBGI	MUG	4800日元
2007年4月22日			
口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo	RPG	29.99美元
口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo	RPG	29.99美元
2007年4月26日			
膨膨方块DS パネルでポンDS	Nintendo	PUZ	3800日元
大纲记忆 速读练习DS あらすじで覚える速読のススメDS	IE Institute	ETC	3800日元
大纲锻炼 速听练习DS あらすじで鍛える速耳のススメDS	IE Institute	ETC	3800日元
英检王 3级 英検王 3級	学研Index	ETC	3800日元
英检王 4级 英検王 4級	学研Index	ETC	3800日元
Gamics系列 Vol.1 横山光辉三国志 第四卷 三国鼎立 Gamicsシリーズ Vol.1 横山光輝三国志 第四巻 三国鼎立	ASNetworks	SLG	3800日元
驾驭自信的明天DS 商业礼仪 これで恥をかかない 明日つかえるDSビジネスマナー	元气	ETC	3800日元
真·幸运之星 启程 真·らき☆すた 旅立ち	角川书店	AVG	3800日元
大都技研官方柏青嫂模拟器 秘宝传·押忍！番长·吉宗DS 大都技研公式パチスロシミュレーター 秘宝伝·押忍！番長·吉宗DS	Paon	SLG	4800日元
巧克力犬的甜蜜百货店 チョコ犬のスイーツデパート	TDK Core	SLG	4800日元
般若心经入门DS DSが tehodoki般若心経入门	ASNetworks	ETC	3800日元
数字游戏VOW ナンプレVOW	From Software	ETC	3800日元

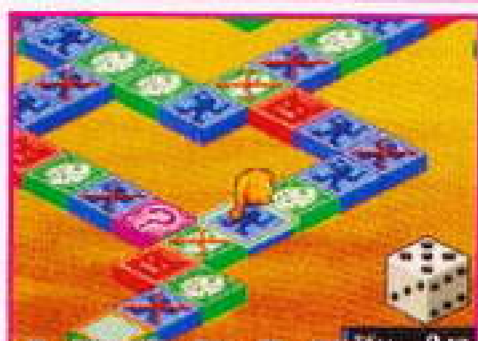
大鼻宠物俱乐部 动物天堂 はなデカ倶乐部 アニマルパラダイス	Agatsuma	SLG	4800日元
最终幻想XII 亡灵之翼 ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウィング	Square Enix	RPG	4800日元
绘图总动员 解谜绘画三大谜题 ピクピク 解くと绘になる3つのパズル	Success	PUZ	2980日元
桃太郎电铁DS 东京&日本 桃太郎电铁DS TOKYO&JAPAN	Hudson	TAB	4800日元
陨石大战 迪士尼魔法 メテオス ディズニー・マジック	Walt Disney Japan	PUZ	4800日元
莉兹工作室 奥尔多鲁的炼金术士 リーズのアトリエ オルドールの炼金术士	Gust	RPG	4800日元
2007年5月1日			
怪物史莱克3 Shrek the Third	Activision	ACT	29.99美元
2007年5月4日			
蜘蛛侠3 Spider-Man 3	Activision	ACT	29.99美元
2007年5月10日			
最强 东大将棋DS 最强 东大将棋DS	每日Communication	TAB	3800日元
2007年5月17日			
美丽日本语书写法・会话法DS 美しい日本语の书き方・话し方DS	IE Institute	ETC	3800日元
改造节奏大战 龙剑战记 カスタムビートバトル ドラグレイド	Banpresto	ACT	4800日元
DUKE更家的健康步行指导 デューク更家の健康ウォーキングナビ	Dorart	ETC	4200日元
休闲成人拼图DS 世界名画1 文艺复兴・巴罗克巨匠 ゆっくり乐しむ大人のジグソーパズルDS 世界の名画1 ルネサンス・バロックの巨匠	Interchannel Holon	PUZ	3800日元
休闲成人拼图DS 世界名画2 印象派・后期印象派巨匠 ゆっくり乐しむ大人のジグソーパズルDS 世界の名画2 印象派・后期印象派の巨匠	Interchannel Holon	PUZ	3800日元

PlayStation Portable

2007年4月19日			
最终幻想 ファイナルファンタジー	Sqaure Enix	RPG	3800日元
2007年4月26日			
大家的地图2 みんなの地图2	Zenrin	ETC	4800日元
2007年5月1日			
机密武装 蔓延 Coded Arms: Contagion	Konami	FPS	39.99美元
2007年5月4日			
蜘蛛侠3 Spider-Man 3	Activision	ACT	39.99美元
2007年5月10日			
最终幻想战略版 狮子战争 ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争	Square Enix	S・RPG	4800日元
2007年5月15日			
怪物史莱克3 Shrek the Third	Activision	ACT	39.99美元
2007年5月24日			
死神BLEACH 灵魂升温4 BLEACH ヒート・ザ・ソウル4	SCEJ	FTG	4800日元
2007年5月31日			
Snow 携带版 Snow ポータブル	ProtoType	AVG	4800日元
大众高尔夫球场 Vol.1 みんなのGOLF场 Vol.1	SCEJ	SPG	5800日元

口袋光环 精彩内容导视 Vol.62







游戏展望台

收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

本辑为您收录了即将发售的超人气大作《最终幻想XII 亡灵之翼》的片头预告影像以及《元素怪兽》、《怪物农场DS》宣传影像。

新作特搜队

全面搜索近期作品，为您简介最新的作品信息！





为您演示《灼眼的夏娜DS》、《无限试驾》及《实况力量职业棒球 便携版2》等15款新作。





火热试玩区

详解近期当红大作，为您全面演示劲作系统及特点！

详解近期《波斯王子 宿敌之剑》、《逆转裁判4》、《机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版》等5款当红大作，为您打造最酷的游戏视觉盛宴！

"米饼"视频第三弹



米格：吃了吗？ 软饼干：吃了。
米格：喝了吗？ 软饼干：喝了。
米格：打怪了吗？ 软饼干：打了。
米格：看口袋光环了吗？ 软饼干：……
米格、软饼干：米饼组合第三弹本辑火爆出炉，不要错过哦！

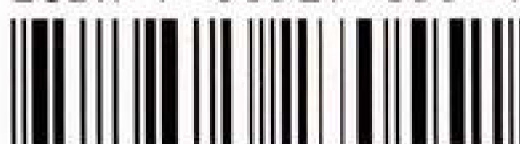
天下聚会





天下玩友聚会，热情联机连心！大连DS之家聚会影像全面收录，带您一起去体验聚会现场的热度！

ISBN 7-88527-055-1



9 787885 270551 >

定价:8.8元